



Campaign Description



By the summer of 2009, the situation in the western Caucasus had become difficult. Fed by foreign Islamist movements, underground nationalist groups in the republics of Karachayeo-Cherkesiya, Kabardino-Balkariya, southern Krasnodarskiy and Stavropol'skiy territories began terrorist activities in earnest. These included attacks on

SELECT CAMPAIGN

Campaign Name	Status
Deployment	Inactive

Campaign Details

Last Mission Flown	
Campaign State	Inactive
Missions Flown	0
Deaths in Campaign	0
Mission Success Rate	0
Air to Ground Kills	0
Air to Air kills	0



Button Targeting mode reset  
Helmet-mounted display Off  
Laser standby On/Off switch  
Automatic tracking/gunsight  
K-041 Targeting system power switch  
Button Automatic turn on target mode  
Button Ground moving target  
Button Airborne target  
Button head on airborne target aspect  
Weapon system mode selector

# DCS Ka-50 Black Shark

## manuel de l'interface



# TABLE DES MATIERES

<b>MENU PRINCIPAL.....</b>	<b>5</b>
<b>ACTION IMMEDIATE .....</b>	<b>7</b>
<b>CARNET DE VOL.....</b>	<b>9</b>
PAGE PILOTE.....	10
Page Pays, Escadron, et Médailles.....	12
Boutons de Navigation .....	12
<b>OPTIONS .....</b>	<b>14</b>
OPTIONS SYSTEME .....	15
PARAMETRES GRAPHIQUES .....	16
PARAMETRES SONORES .....	18
PARAMETRES DE CONTROLE.....	19
Modificateurs .....	23
Bascules .....	23
REGLAGES DE JOUABILITE .....	30
Difficulté .....	30
Options de la vue F10 .....	36
Paramètres supplémentaires .....	38
Préréglages .....	38
<b>ENTRAINEMENT .....</b>	<b>40</b>
<b>MISSION.....</b>	<b>43</b>
<b>MAGNETOSCOPE .....</b>	<b>47</b>
<b>EDITEUR DE MISSION.....</b>	<b>50</b>
Démarrage de l'Editeur de Mission .....	50
CARTE DE L'EDITEUR DE MISSION ET NAVIGATION .....	51
La Mappemonde.....	52
Naviguer sur la Carte .....	52
La Barre de Mission et de Carte.....	52
LA BARRE SYSTEME .....	53
Fichier .....	53
Vol.....	57
Editeur de Campagne .....	58
Personnaliser .....	60
Aide.....	63
LA BARRE D'OUTILS .....	64
Créer une Nouvelle Mission .....	65
Ouvrir une Mission .....	66
Sauver la Mission .....	67
Créer les Instructions.....	68
Régler les Pannes.....	69
Outil Météo .....	72
Définir des Déclencheurs.....	74
Définir les Objectifs de la Mission .....	85
Options de la Mission .....	88

Lancer la Simulation .....	90
Placer un Avion et un Hélicoptère .....	91
Mode NAVIGATION .....	95
Mode CIBLES.....	97
Stratégies de ciblage.....	101
Mode de chargement .....	105
Fonction RESUME .....	107
Point de recalage de la centrale inertielle .....	108
Placer des bateaux.....	108
Fonction ROUTE.....	110
Fonction CIBLAGE .....	112
Fonction RESUME .....	113
Placement de Véhicules Terrestres .....	114
Fonction ROUTE.....	116
Fonction CIBLAGE .....	120
Fonction RESUME .....	121
Placer un Objet Statique.....	123
Créer une Zone de Déclenchement .....	124
Créer un Modèle de Groupe .....	125
Liste des Zones de Déclenchement .....	126
Liste des Unités.....	128
Supprimer une Unité / un Objet .....	129
Options de la Carte .....	129
Outil de Distance .....	130
Quitter l'Editeur de Mission .....	130
VISUALISATION DU DEBRIEFING .....	131
<b>CAMPAGNE .....</b>	<b>134</b>
<b>CONSTRUCTEUR DE CAMPAGNES.....</b>	<b>137</b>
<b>ENCYCLOPEDIE .....</b>	<b>141</b>
<b>QUITTER.....</b>	<b>143</b>
<b>MULTIJOUEUR .....</b>	<b>145</b>
<b>OPTIONS .....</b>	<b>146</b>
SERVEUR.....	147
CLIENT .....	148
Liste des serveurs .....	148
Connexion par IP.....	150
<b>REJOINDRE UNE MISSION .....</b>	<b>151</b>
COMMANDES EN MISSION .....	156
<b>QUITTER.....</b>	<b>156</b>
<b>REFERENCES .....</b>	<b>157</b>

# Black Shark

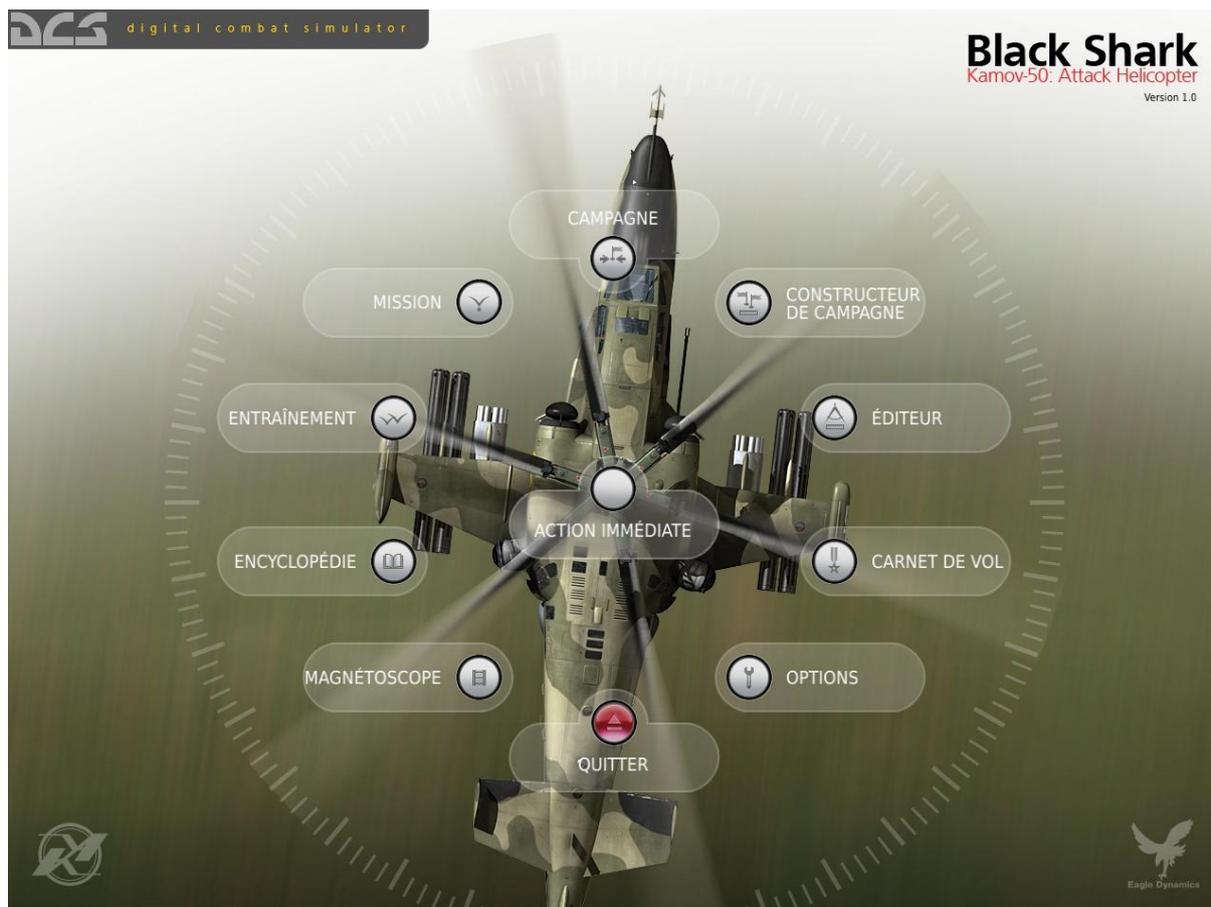
Kamov-50 Attack Helicopter



## MENU PRINCIPAL

# MENU PRINCIPAL

Au démarrage de DCS : Black Shark, le Menu Principal s'affiche après un bref écran de chargement. Depuis ce menu, vous pouvez choisir parmi 11 boutons disposés autour de l'écran. Chacun de ces boutons vous amène vers les différents aspects du jeu ou vous permet de sortir du jeu et retourner sur le bureau. Pour choisir un bouton, placez votre curseur au-dessus du bouton et celui-ci s'illuminera. Ensuite, en cliquant avec le bouton gauche de la souris, vous serez dirigé vers la zone choisie de l'application.



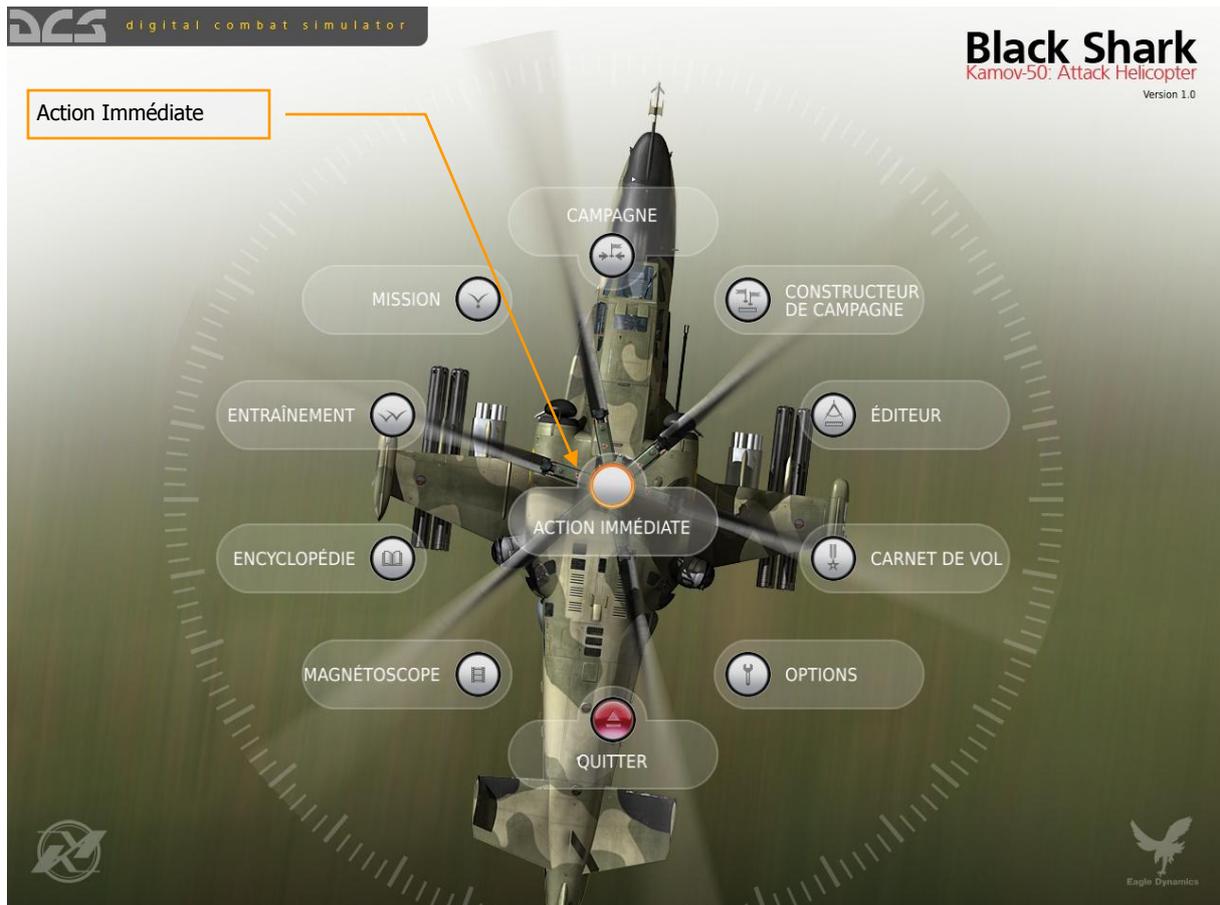
Les boutons du MENU PRINCIPAL sont :

- **ACTION IMMEDIATE.** Vous permet de voler rapidement une mission préconstruite en faisant l'impasse sur l'écran de briefing. En utilisant l'éditeur de mission, vous pouvez aussi créer votre propre mission *Action Immédiate*.
- **CARNET DE VOL.** A partir de cet écran, vous avez la possibilité de créer des profils de pilotes et suivre leurs carrières et leurs statistiques.
- **OPTIONS.** L'écran des options consiste en trois volets et vous permet de configurer vos paramètres graphiques, sonores, de périphériques d'entrée et de jouabilité.
- **ENTRAÎNEMENT.** Un ensemble complet de missions d'entraînement pour vous apprendre à piloter le Ka-50.
- **MISSION.** En utilisant l'éditeur de mission intégré, vous pouvez créer vos propres missions ou les télécharger sur Internet. Vous pouvez accéder à de telles missions depuis cet écran.

- **MAGNETOSCOPE.** Après chaque mission volée, vous avez la possibilité de sauvegarder celle-ci en tant qu'enregistrement de vol (fichier .trk). Vous pouvez accéder à ces enregistrements depuis cet écran.
- **EDITEUR.** L'éditeur de mission vous permet de créer des missions, petites ou grandes. Ces missions peuvent ensuite être utilisées en tant que mission simple-joueur, multi-joueurs ou d'entraînement, ou bien être intégrées à une campagne. Cet outil puissant est celui qui a été utilisé pour créer les missions et campagnes incluses dans le jeu.
- **CAMPAGNE.** Afin de jouer une campagne ou en continuer une, choisissez cette option. Contrairement aux missions, les campagnes sont des séries de missions liées entre elles de façon logique en fonction de l'issue de vos missions précédentes.
- **CONSTRUCTEUR DE CAMPAGNE.** A partir de missions créées dans l'éditeur, vous pouvez utiliser le constructeur de campagne pour générer vos propres campagnes. Vous pourrez ensuite les jouer vous-même ou les partager avec vos amis.
- **ENCYCLOPEDIE.** L'encyclopédie est une ressource qui fournit des données et des images de toutes les unités aériennes, terrestres et navales de DCS.
- **QUITTER.** Pour sortir de DCS vers le bureau, appuyer sur le bouton « QUITTER » rouge.

## ACTION IMMÉDIATE

Au centre de l'écran principal se trouve le bouton Action Immédiate. En appuyant sur ce bouton, vous serez rapidement envoyé dans une mission pré-générée, en sautant les écrans de briefing. Le mode Action Immédiate est le meilleur moyen pour se retrouver rapidement en vol dans une mission.



Même si DCS : Black Shark contient déjà des missions de type Action Immédiate à la fois pour les modes Simulation et Arcade, vous pouvez aussi créer vos propres missions Action Immédiate grâce à l'éditeur de mission. Après avoir créé une mission que vous souhaitez utiliser en Action Immédiate, renommer la "Ka-50" pour le mode Simulation ou "Ka-50\_arcade" pour le mode Arcade et placez la ensuite dans le répertoire Missions\Quickstart.

# Black Shark

Kamov-50 Attack Helicopter



# CARNET DE VOL

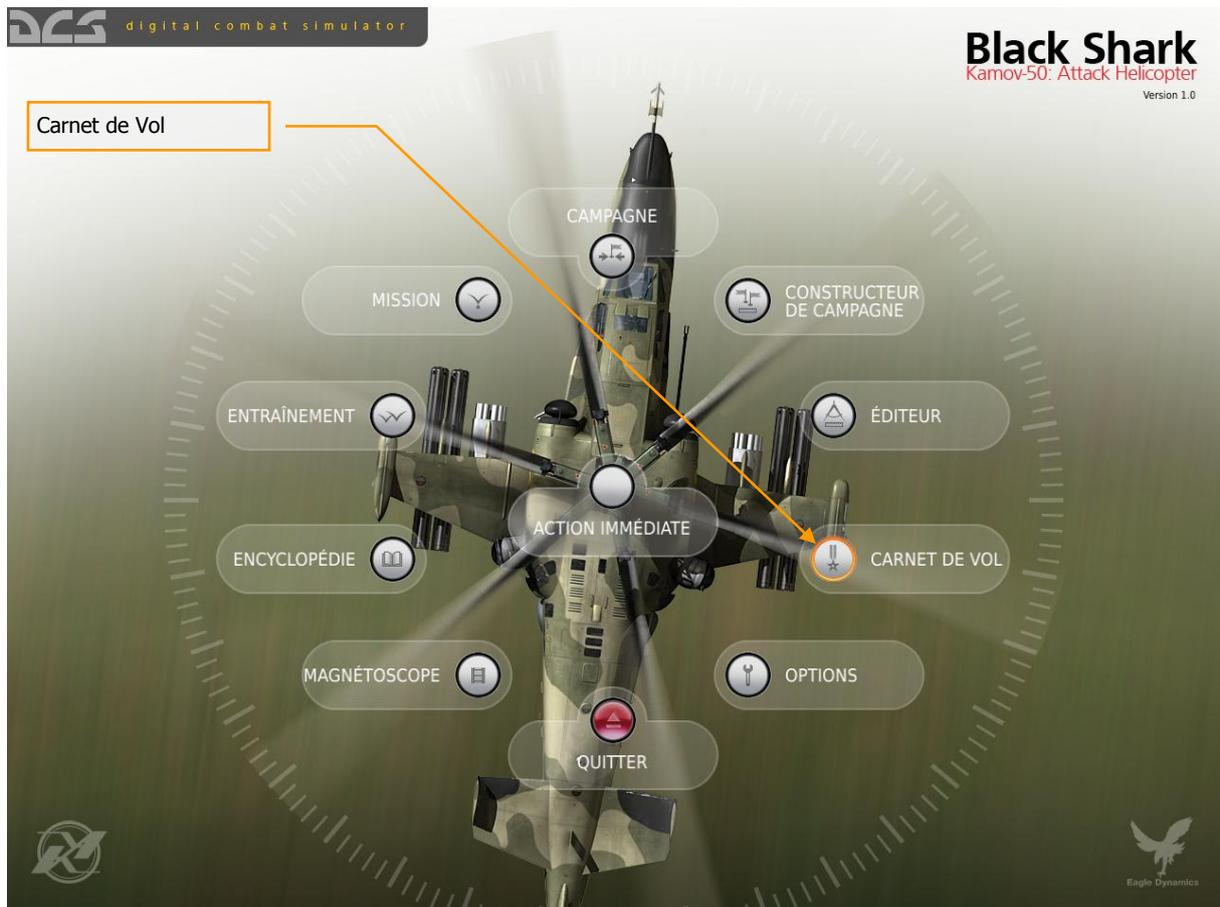
## CARNET DE VOL

A partir du Carnet de Vol, vous pouvez créer autant de profils de pilote que vous le souhaitez. En créant un pilote et en l'utilisant en mission, celui-ci va accumuler des statistiques de missions et des récompenses.

*Note : Pour qu'un pilote engrange des statistiques et des récompenses, il DOIT être affecté à l'aéronef du joueur au cours de la mission !*

*Note : Tous les pilotes créés doivent avoir une nationalité. A la création d'une mission, le pays du vol du joueur doit correspondre au pays du pilote que vous souhaitez utiliser !*

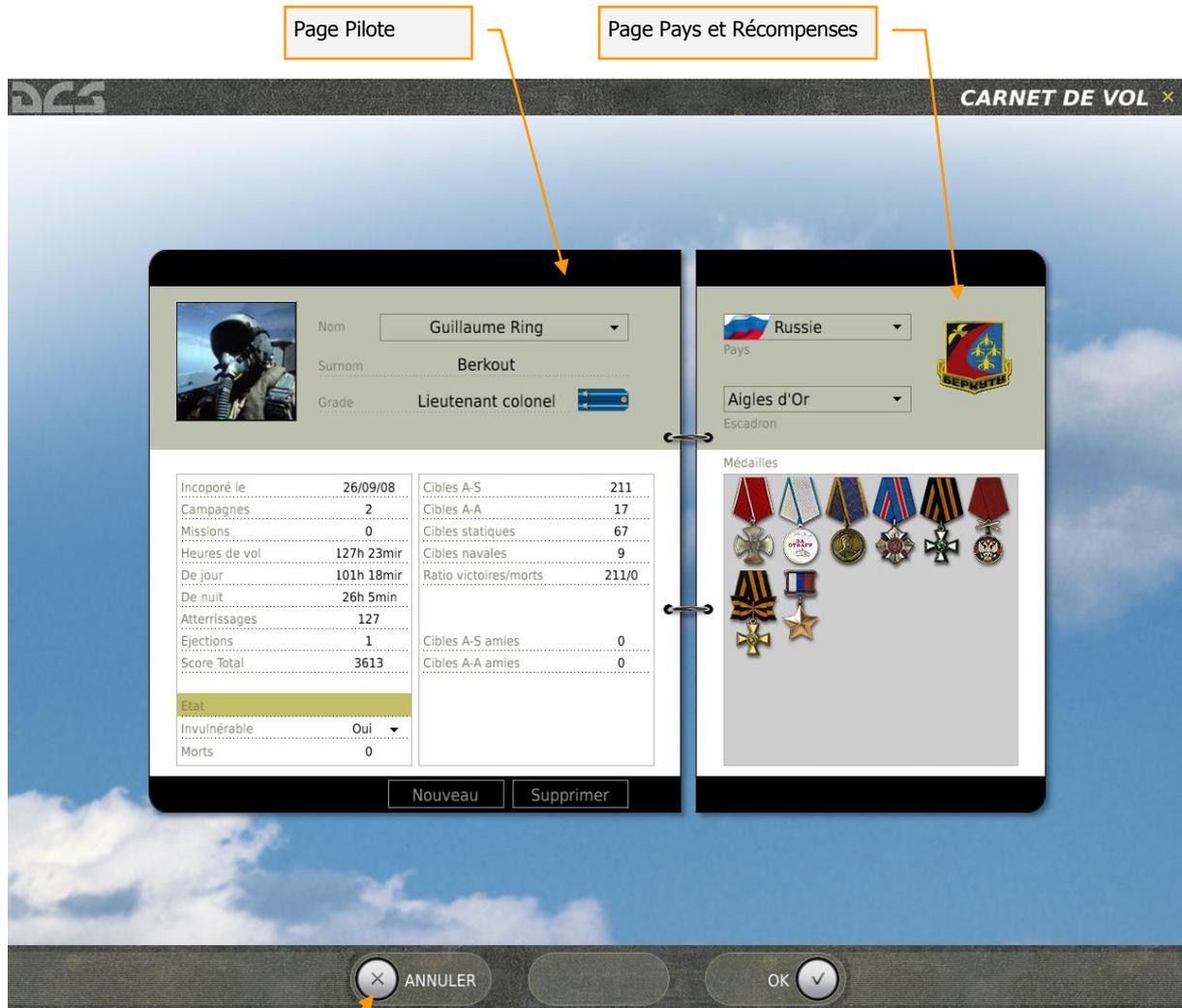
Pour choisir le Carnet de Vol, cliquez sur le bouton Carnet de Vol du Menu Principal.



Le Carnet de Vol se divise en 3 sections :

## PAGE PILOTE

Située dans la partie gauche de l'écran, la page pilote fournit des informations spécifiques sur vos pilotes. En bas de la page se trouvent deux boutons : Nouveau et Supprimer. Pour créer un nouveau pilote, pressez le bouton Nouveau. Pour supprimer un pilote existant du Carnet de Vol, sélectionnez le pilote dans la liste de noms et pressez ensuite le bouton Supprimer.



Boutons de navigation

Éléments de la page pilote :

- **Photo du pilote.** Dans le coin en haut à gauche de la page se trouve un espace de 128x128 pixels pour une photo du pilote. Pour choisir une nouvelle photo, faites un clic gauche sur l'image et une fenêtre de navigation apparaîtra. Sélectionnez la photo voulue (.png ou .jpg) et appuyez sur le bouton OK. Vous pouvez créer vos propres photos de pilotes et les placer dans les répertoires des pays.
- **Nom.** A la création d'un nouveau pilote, entrez le nom du pilote dans ce champ. En utilisant le menu déroulant, vous pouvez choisir les autres pilotes déjà créés, en fonction du pays sélectionné sur la page de droite.

- **Surnom (Callsign).** Lorsque vous créez un nouveau pilote, entrez un Surnom dans ce champ.
- **Grade.** En gagnant de l'expérience, vos pilotes monteront en grade. Ceci est fait automatiquement. Le grade sera indiqué par son nom et galons correspondants. L'expérience s'acquière au travers des heures de vol et des actions menées au combat.

En dessous des données de base sur le pilote se trouvent ses statistiques de carrière, qui sont cumulées au fur et à mesure des missions que le pilote effectue :

- **Incorporé le.** La date à laquelle vous avez créé ce profil.
- **Campagnes.** Le nombre de campagnes que votre pilote a terminées (qu'elles soient gagnées ou perdues).
- **Missions.** Nombre total de missions volées.
- **Heures de vol.** Nombre total d'heures que le pilote a passées dans le cockpit.
- **De jour.** Nombre total d'heures de vol de jour.
- **De nuit.** Nombre total d'heures de vol de nuit.
- **Atterrissages.** Nombre d'atterrissages.
- **Ejections.** Nombre de fois où le pilote s'est éjecté.
- **Score total.** Score total du pilote basé sur la performance en mission et le nombre d'heures de vol.
- **Cibles A-S.** Nombre total d'unités terrestres détruites par le pilote.
- **Cibles A-A.** Nombre total d'unités aériennes détruites par le pilote.
- **Cibles statiques.** Nombre total d'objets statiques détruits par le pilote.
- **Cibles navales.** Nombre total d'unités navales détruites par le pilote.
- **Ratio victoires/morts.** Ce ratio compare le nombre de fois où le pilote est mort par rapport à son nombre de victoires (unités détruites / morts du pilote).
- **Cible A-S amies.** Nombre total d'unités terrestres amies détruites par le pilote.
- **Cible A-A amies.** Nombre total d'unités aériennes amies détruites par le pilote.

Le STATUT du pilote est indiqué en bas à gauche de la page pilote.

- **Invulnérable.** Ce paramètre peut être mis sur OUI ou NON et détermine si le pilote peut être tué en mission.
- **Morts.** Si le Paramètre Invulnérable est actif, alors chaque fois où le pilote aurait dû mourir est consignée dans ce champ.

## Page Pays, Escadron, et Médailles

La page de droite indique la nation, le corps d'armée (escadron) et les récompenses du pilote sélectionné.

- **Pays.** Utilisez le menu déroulant pour choisir le pays du pilote.
- **Escadron.** Utilisez le menu déroulant pour sélectionner le corps d'armée ou escadron auquel vous voulez assigner le pilote. La liste dépendra de la nation sélectionnée.
- **Médailles.** Dans ce grand champ seront affichées les médailles accordées à votre pilote.

## Boutons de Navigation

Tout en bas de l'écran se trouvent le bouton ANNULER, qui vous ramènera au Menu Principal sans enregistrer les modifications que vous aurez faites au Carnet de Vol, et le bouton OK qui vous renverra aussi au Menu Principal, mais en sauvegardant vos modifications.

Vous pouvez également sortir du Carnet de Vol en cliquant sur le X jaune en haut à droite de l'écran.

# Black Shark

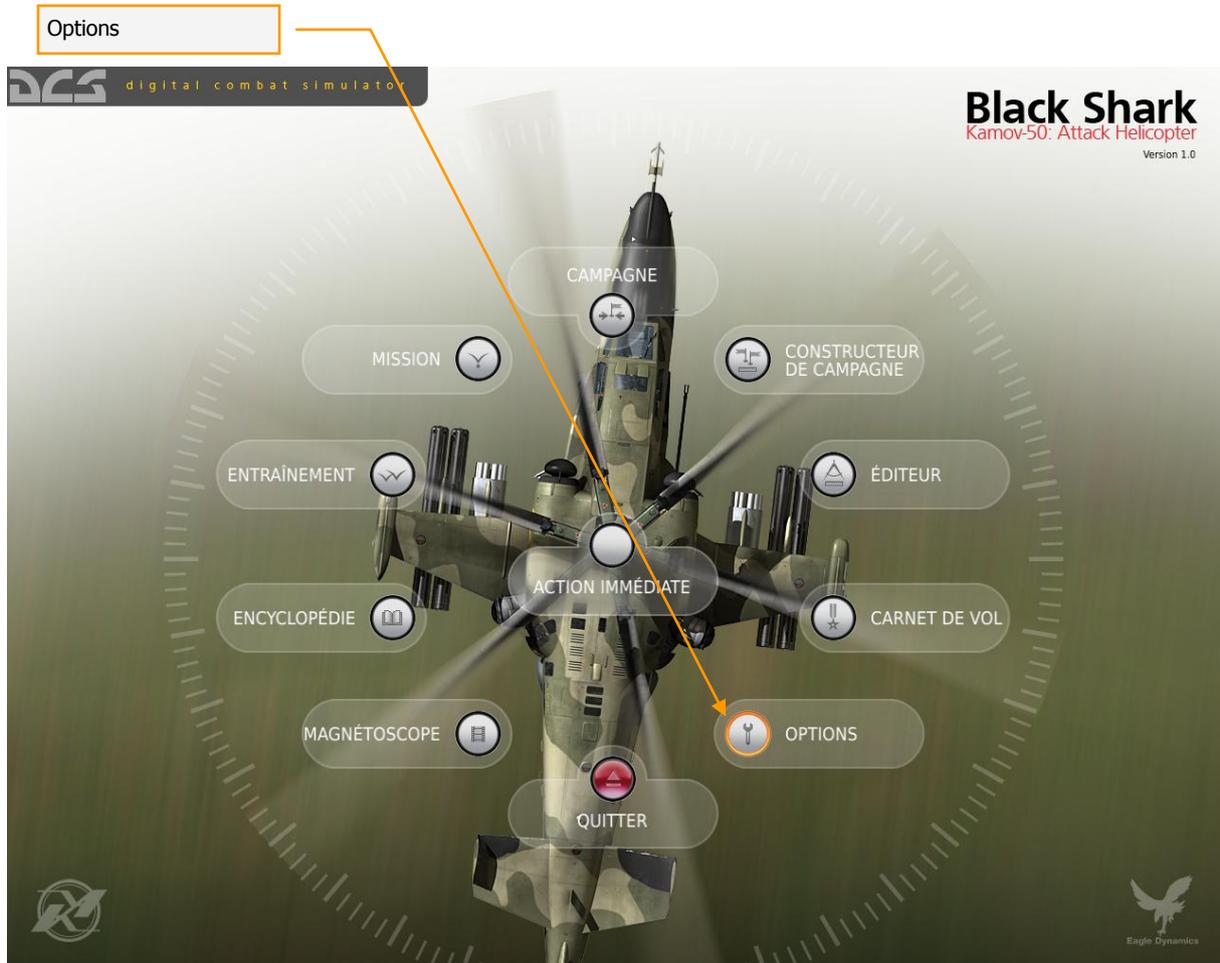
Kamov-50 Attack Helicopter



# OPTIONS

## OPTIONS

L'écran des options consiste en trois volets et vous permet de configurer vos paramètres graphiques / sonores, vos réglages de périphériques d'entrée et vos paramètres de jouabilité. Pour accéder à l'écran des options, faites un clic gauche sur le bouton Options du Menu Principal.



La page des options a trois onglets qui vous permettent d'ajuster vos paramètres graphiques / sonores, de périphériques d'entrée, et de jouabilité. Faites un clic gauche sur l'onglet souhaité pour afficher les options correspondantes. L'onglet sélectionné apparaîtra en surbrillance jaune.

Tout en bas de l'écran se trouvent le bouton ANNULER, qui vous ramènera au Menu Principal sans enregistrer les modifications que vous aurez faites aux options, et le bouton OK qui vous renverra aussi au Menu Principal, mais en sauvegardant vos modifications.

Vous pouvez également sortir de la page des options en cliquant sur le X jaune en haut à droite de l'écran.



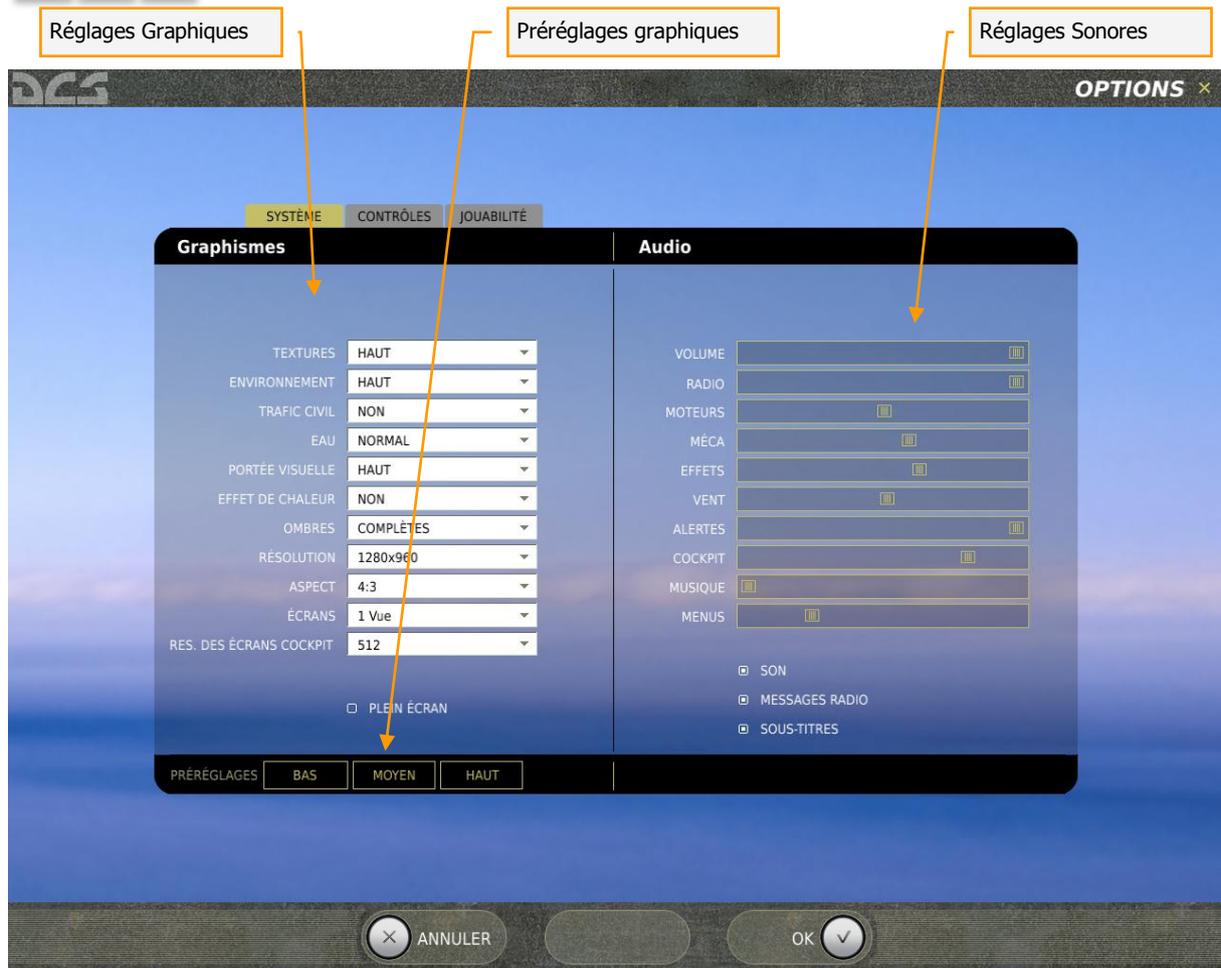
Onglets de réglage

## OPTIONS SYSTEME

L'écran des options Système vous permet de faire vos réglages graphiques et sonores afin d'être en adéquation avec vos préférences et votre matériel (Processeur, Mémoire, Carte graphique). Sur la gauche de l'écran se trouvent les réglages graphiques. Les réglages sonores se trouvent à droite.

Tout en bas de l'écran se trouvent le bouton ANNULER, qui vous ramènera au Menu Principal sans enregistrer les modifications que vous aurez faites aux options, et le bouton OK qui vous renverra aussi au Menu Principal, mais en sauvegardant vos modifications.

Vous pouvez également sortir de la page des options en cliquant sur le X jaune en haut à droite de l'écran.



## PARAMETRES GRAPHIQUES

11 paramètres graphiques sont accessibles sur la partie gauche de l'écran. La sélection d'un réglage se fait en utilisant la liste déroulante et en choisissant la valeur souhaitée.

### TEXTURES

- BAS. Textures basse résolution pour le terrain, les objets et le cockpit.
- MOYEN. Textures moyenne résolution pour le terrain, les objets et le cockpit.
- HAUT. Textures haute résolution pour le terrain, les objets et le cockpit.

### ENVIRONNEMENT

- BAS. Seuls les bâtiments élémentaires des bases aériennes sont affichés et aucun arbre n'est affiché.
- MOYEN. Les bases aériennes et les grands bâtiments des zones urbaines sont affichés. Seuls les arbres des zones urbaines sont affichés.
- HAUT. Tous les bâtiments et les arbres sont affichés.

### TRAFIC CIVIL

- NON. Aucun trafic routier ou ferroviaire.
- OUI. Un trafic routier et ferroviaire est généré automatiquement.

## EAU

- NORMAL. L'eau a un effet 3D de surface et reflète les nuages.
- HAUT. L'eau a un effet 3D de surface et reflète tout.

## PORTEE VISUELLE

- BAS. Les objets tels que les bâtiments et les arbres sont visibles jusqu'à 2 km.
- MOYEN. Les objets tels que les bâtiments et les arbres sont visibles jusqu'à 5 km.
- HAUT. Les objets tels que les bâtiments et les arbres sont visibles jusqu'à 10 km.

## EFFET DE CHALEUR

- OUI. L'effet de chaleur au niveau des échappements des aéronefs est visible lorsque ces derniers évoluent à basse vitesse.
- NON. Pas d'effet de chaleur.

## OMBRES

- Planes / actif. Les objets actifs ont des ombres planes.
- Planes / tous. Tous les objets de l'environnement ont des ombres planes.
- Complètes. L'objet au centre de la vue a des ombres projetées. Tous les autres objets ont des ombres planes.

**RESOLUTION.** Choisissez la résolution à laquelle le jeu doit fonctionner à partir de la liste déroulante. Une fois celle-ci sélectionnée, le format d'écran approprié sera sélectionné.

**ASPECT.** En accord avec la résolution choisie, le format d'écran correct sera sélectionné afin d'éviter que l'image soit comprimée ou étirée.

**ECRANS.** DCS vous permet d'exporter votre affichage vers 1 ou plusieurs moniteurs. Les options possibles sont :

- **1 Vue. La vidéo est transmise à un seul écran (mode par défaut)**
- **3 Vues. La Vidéo est transmise à trois écrans pour obtenir une vue panoramique.**
- **Shkval + Vue normale + ABRIS. La vidéo est transmise à trois écrans, avec un écran affichant la vue normale, un autre affichant le Shkval en plein écran, et un dernier affichant l'ABRIS en plein écran.**
- **Shkval + Vue normale. La vidéo est transmise à deux écrans, avec un écran affichant la vue normale, et un autre affichant le Shkval en plein écran.**

**RES. DES ECRANS COCKPIT.** Pour les aéronefs qui utilisent des rétroviseurs, des écrans multifonctions, des cartes mobiles, etc., vous pouvez ajuster la résolution de ces affichages en utilisant la liste déroulante. Veuillez noter que les hautes résolutions peuvent avoir un impact négatif sur la fluidité du jeu.

## PARAMETRES SONORES

Sur toute la partie droite de l'écran se trouvent les réglages pour l'environnement sonore de DCS. Ceux-ci sont réalisés grâce à la combinaison de dix curseurs linéaires et trois cases à cocher.

Les curseurs audio augmentent le volume sonore lorsqu'ils sont déplacés vers la droite et le diminuent lorsqu'ils sont déplacés vers la gauche. Chaque curseur est dédié à un canal audio spécifique :

- **VOLUME.** Ce curseur contrôle le volume général et affecte donc tous les canaux de manière égale.
- **RADIO.** Les messages radio des ailiers, de la tour de contrôle, du support au sol, et des stations radio ont leurs volumes d'émission contrôlés par ce curseur.
- **MOTEURS.** Ce curseur contrôle le volume du (des) moteur(s).
- **MECA.** Les volumes sonores des éléments mécaniques de l'aéronef tels que le train d'atterrissage, la porte du cockpit ou encore l'APU, sont contrôlés par ce curseur.
- **EFFETS.** Les volumes sonores des effets spéciaux comme les explosions, les tirs et la pluie/tonnerre, sont contrôlés par ce curseur.
- **VENT.** Lorsque vous volez à vitesse élevée, le vent soufflant sur le pare-brise produit un bruit dont le volume est géré par ce curseur.
- **ALERTES.** Les signaux/alarmes sonores du cockpit, tels que le signal d'alarme principal, peuvent voir leur volume réglé grâce à ce curseur.
- **COCKPIT.** Ce curseur contrôle le volume des sources sonores à l'intérieur du cockpit quand la porte est fermée; par exemple le bruit des interrupteurs et le bruit de fond de l'avionique.
- **MUSIQUE.** Le volume de la musique entendue dans les écrans de menu est ajusté avec ce curseur.
- **MENUS.** Le volume des éléments de l'interface graphique, comme les clics sur les boutons, est contrôlé par ce curseur.

En dessous des curseurs se trouvent trois cases à cocher qui fonctionnent comme des interrupteurs marche/arrêt :

- **SON.** Allume ou coupe l'ensemble des sons.
- **MESSAGES RADIO.** Allume ou coupe tous les sons de type message radio.
- **SOUS-TITRES.** Affiche ou masque les sous-titres.

## PARAMETRES DE CONTROLE

Les paramètres de contrôle vous permettent de configurer vos périphériques d'entrée dans DCS. Ceci englobe les joysticks, souris, claviers, palonniers...etc. A l'aide du configurateur, vous pouvez assigner des fonctions à vos touches, créer des courbes de réponse et des assignations pour vos axes de commande, et aussi ajuster le niveau de retour de force. Notez que vous pouvez créer des profils séparés pour plusieurs types d'aéronefs. Vous n'aurez pas à utiliser les mêmes réglages pour chaque aéronef dans DCS, chaque aéronef pouvant avoir ses réglages propres et uniques.

The screenshot shows the 'OPTIONS' menu with the 'CONTRÔLES' tab selected. The interface includes a top navigation bar with 'SYSTÈME', 'CONTRÔLES', and 'JOUABILITÉ'. Below this, there are dropdown menus for 'Appareil' (set to 'Ka-50 Réaliste') and 'Toutes les commandes'. A table lists various actions and their assigned controls across different devices: Clavier, Saitek Pro Flight R., Thrustmaster HOTAS, and Souris. At the bottom of the table are buttons for 'MODIFIC.', 'AJOUT', 'EFFACER', 'DÉFAUT', 'RÉGL. AXES', and 'RÉGLAGE FF'. The bottom of the screen features 'ANNULER' and 'OK' buttons.

Callouts in the image identify the following elements:

- Choix d'appareil (Appareil dropdown)
- Catégories de Commandes (Toutes les commandes dropdown)
- Sauvegarder un Profil (SAUVER PROFIL button)
- Charger un Profil (CHARGER PROFIL button)
- Commandes de Modification (MODIFIC. button)
- Edition des Commandes (AJOUT button)
- Liste Principale (Table of actions and controls)
- Réglage des Axes (RÉGL. AXES button)
- Réglage du Retour de Force (RÉGLAGE FF button)

Tout en bas de l'écran se trouvent le bouton ANNULER, qui vous ramènera au Menu Principal sans enregistrer les modifications que vous aurez faites aux options, et le bouton OK qui vous renverra aussi au Menu Principal, mais en sauvegardant vos modifications.

Vous pouvez également sortir de la page des options en cliquant sur le X jaune en haut à droite de l'écran.

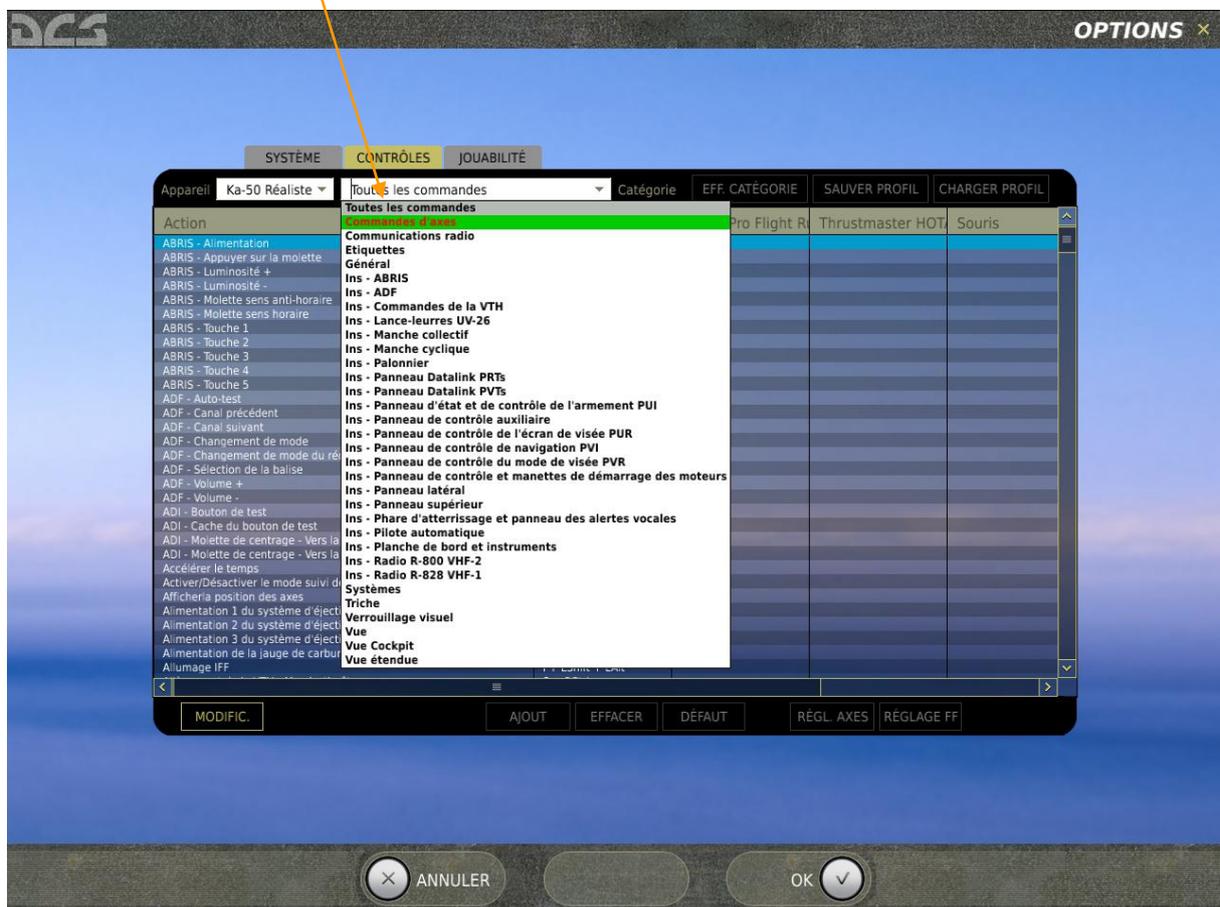
**Liste principale.** Cette liste organisée verticalement énumère chaque action qu'il est possible d'assigner, à côté de l'ensemble des périphériques d'entrée détectés sur votre ordinateur. Sur la gauche de la liste se trouve une colonne listant les actions. A droite de la

colonne Action se trouvent les colonnes correspondant aux périphériques détectés. Pour assigner une action à un périphérique, faites un clic gauche sur la case se trouvant à l'intersection de la ligne Action et de la colonne Périphérique. La case apparaîtra alors surlignée en blanc.

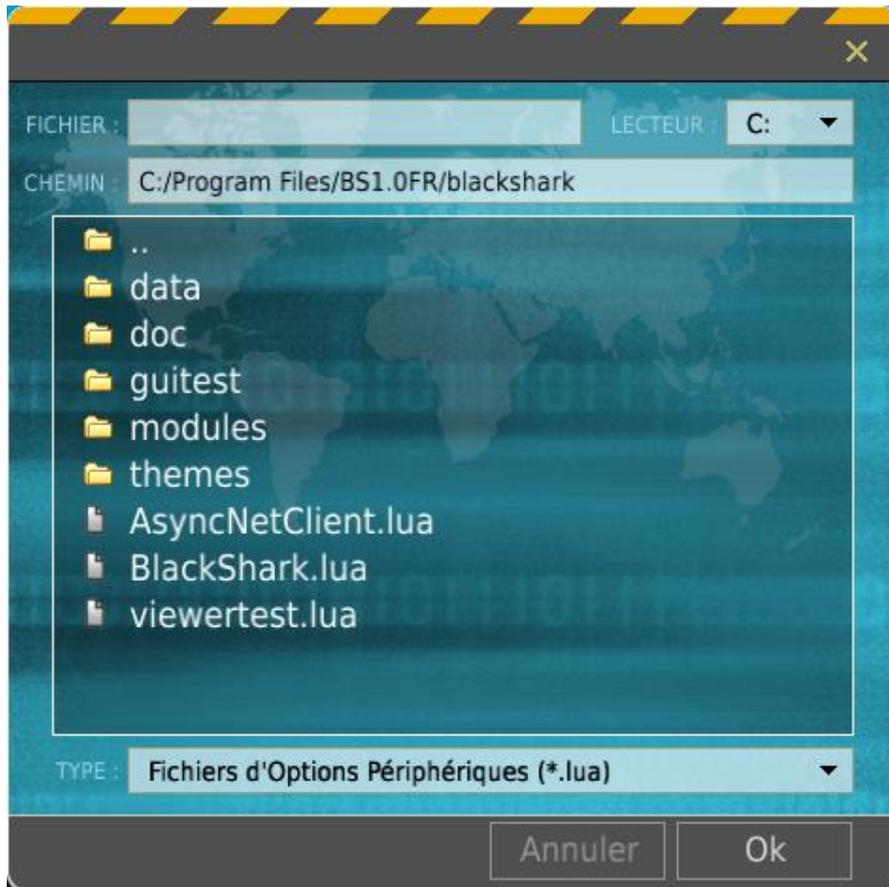
**Choix d'appareil.** La liste déroulante de sélection d'appareil affiche les aéronefs des différents modules DCS installés sur votre ordinateur. Sélectionnez dans la liste l'appareil dont vous souhaitez modifier le profil. Notez que la plupart des appareils auront des réglages à la fois pour les modes Simulation et Arcade.

**Catégories de commandes.** La liste de sélection des catégories affiche toutes les catégories de commandes correspondant au type d'appareil sélectionné dans la liste déroulante des appareils. Notez que les catégories varieront souvent suivant le type d'appareil sélectionné. Pour choisir une catégorie dans la liste, faites simplement un clic gauche dessus, et la liste des actions correspondantes s'affichera dans la fenêtre principale de listage.

Catégories de Commandes

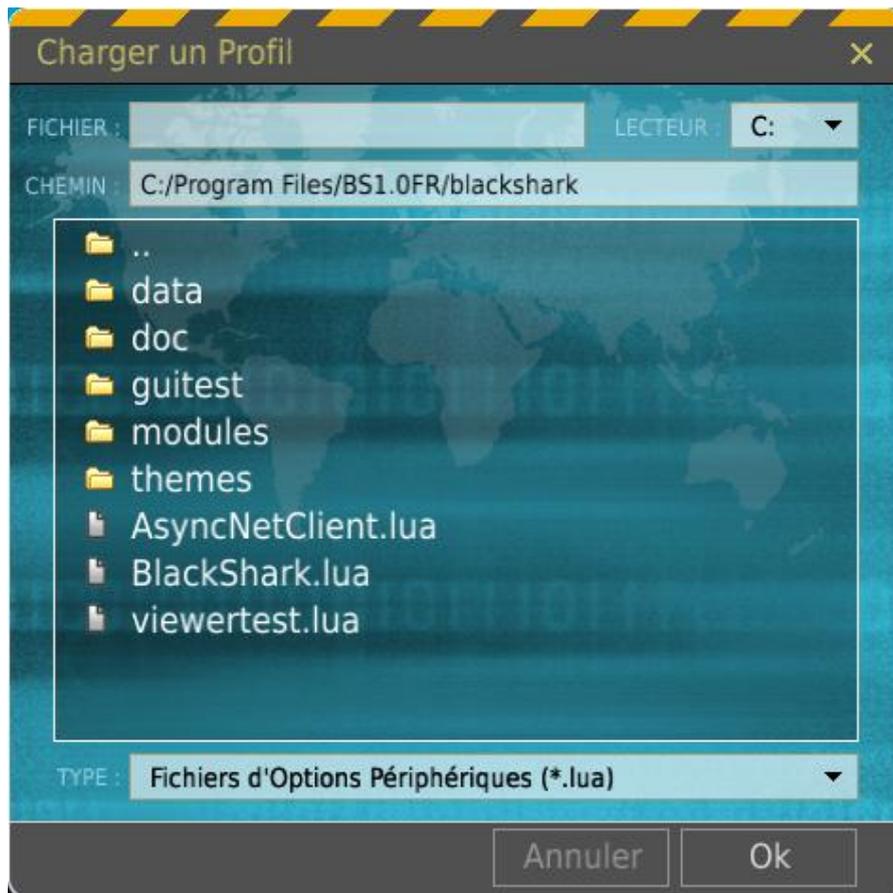


**Sauvegarder un profil.** Après avoir modifié (ajouté, supprimé ou changé) une option de commande dans un profil, vous pouvez le sauvegarder en utilisant le bouton SAUVER PROFIL SOUS. Une fois ce bouton pressé, Une fenêtre de navigation intitulée "Sauver Profil Sous" apparaît. Cette fenêtre vous permet de naviguer sur votre ordinateur et sauvegarder votre profil. Vous pouvez soit enregistrer le profil sous son nom par défaut ou créer un nouveau profil avec un nom différent. Vous pouvez créer plusieurs profils pour un seul appareil si vous le souhaitez.



**Charger un profil.** Une fois qu'un profil est créé, vous avez la possibilité de le charger en tant que profil actif en pressant le bouton CHARGER PROFIL. Une fenêtre de navigation intitulée "Charger Profil" apparaîtra alors et vous permettra de sélectionner le profil souhaité. Pressez ensuite le bouton OK.

*Note : les fonctions de sauvegarde et de chargement sont spécifiques à un périphérique; elles ne sont pas globales pour le profil.*



**Commandes de modification.** En appuyant sur le bouton MODIFIC., vous ferez apparaître la fenêtre PANNEAU DES MODIFICATEURS, qui vous permettra de configurer des commandes de modification temporaires ou permanentes, afin d'augmenter les possibilités d'assignation de commandes.



La fenêtre PANNEAU DES MODIFICATEURS consiste en deux parties : les modificateurs sur la gauche et les bascules sur la droite.

## Modificateurs

Les modificateurs temporaires utilisent souvent la combinaison d'une touche ou un bouton avec un modificateur tel que Maj, Ctrl, ou Alt (par défaut) ou n'importe quelle autre touche. Par exemple, Vous pouvez assigner n'importe quel bouton de votre manche à balai comme modificateur et l'utiliser pour doubler le nombre de commandes assignables à votre périphérique (ex : Bouton 1 + T).

Par défaut, plusieurs modificateurs sont inclus dans la fenêtre : AltG, CtrlG, MajG, Souris\_Btn\_3, AltD, CtrlD, MajD, et WinD. Cependant, en appuyant sur le bouton AJOUTER sous la liste, vous pouvez créer vos propres modificateurs.



A partir du panneau AJOUTER MODIFICATEUR, choisissez tout d'abord le périphérique sur lequel se trouve la commande que vous voulez utiliser comme modificateur. Les choix possibles sont : un clavier, une souris, un manche ou une manette des gaz. Une fois le périphérique défini, sélectionnez une touche ou un bouton à partir de la liste SELECTIONNER MODIFICATEUR. Ceci fait, Appuyez sur OK pour sauvegarder votre nouveau modificateur. Il apparaîtra alors dans la liste des modificateurs.

Pour supprimer un modificateur, sélectionnez-le dans la liste et pressez le bouton SUPPRIMER.

Avec au moins un modificateur dans la liste, vous pouvez maintenant assigner un modificateur à n'importe quelle action de la liste principale du panneau d'assignation des commandes.

## Bascules

Les bascules sur la partie droite de la fenêtre PANNEAU DES MODIFICATEURS, fonctionnent comme des interrupteurs à l'opposé des modificateurs qui fonctionnent comme des boutons poussoirs. Avec les modificateurs, vous devez presser le modificateur et la touche simultanément – CtrlG + T. Avec la bascule, vous pouvez activer la bascule, puis seulement pressez les touches dont vous avez besoin, et enfin désactiver la bascule. Vous pouvez assimiler cela à assigner une touche à un mode de fonctionnement. Par exemple, vous pourriez assigner un bouton des gaz en tant que bascule et un chapeau chinois du manche pour contrôler le phare d'atterrissage. Avant d'atterrir, vous pourriez presser le bouton des gaz une fois et utiliser le chapeau pour diriger le phare en lieu et place de sa fonction habituelle.



The image shows a dialog box titled "AJOUTER BASCULE" with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains three input fields: "Nom du Périphérique" with a dropdown menu showing "Clavier", "Choisir un Bouton Bascule" with an empty dropdown menu, and "Nom du Bouton Bascule" with an empty text input field. At the bottom, there are two buttons: "ANNULER" and "OK".

A partir du panneau AJOUTER BASCULE, choisissez tout d'abord le périphérique sur lequel se trouve la commande que vous voulez utiliser comme bascule. Les choix possibles sont : un clavier, une souris, un manche ou une manette des gaz. Une fois le périphérique défini, sélectionnez une touche ou un bouton à partir de la liste SELECTIONNER BASCULE. Ceci fait, Appuyez sur OK pour sauvegarder votre nouvelle bascule. Elle apparaîtra alors dans la liste des bascules.

Pour supprimer une bascule, sélectionnez-la dans la liste et pressez le bouton SUPPRIMER.

Avec au moins une bascule dans la liste, vous pouvez maintenant assigner une bascule à n'importe quelle action de la liste principale du panneau d'assignation des commandes.

**Boutons pour éditer une commande.** Lorsque vous voudrez modifier la commande affectée à une action dans la liste principale, vous aurez besoin des boutons AJOUT, EFFACER, et DEFAULT.

Pour ajouter, effacer ou réinitialiser la commande associée à une action, vous devez d'abord choisir la catégorie qui liste cette action. Une fois l'action localisée, faites un clic gauche à l'intersection de la ligne de l'action et de la colonne du périphérique que vous souhaitez utiliser. Par exemple : vous pourriez vouloir changer la touche du clavier assignée au changement d'état du train d'atterrissage. Dans cet exemple, vous devriez localiser la ligne d'action "Bascule du train d'atterrissage" et faire un clic gauche à l'intersection de cette ligne et de la colonne "Clavier". Ceci fait, la cellule apparaîtrait surlignée en blanc.

Maintenant que cette cellule est active, vous pouvez presser un des trois boutons :

**AJOUT.** Une pression sur le bouton AJOUT affiche la fenêtre PANNEAU D'ASSIGNATION. Ce panneau possède les champs suivants :

The screenshot shows a window titled "PANNEAU D'ASSIGNATION" with a close button (X) in the top right corner. The window contains the following elements:

- Action :** A text input field containing "Batterie 1".
- Touche, Bouton** and **Ajouter Modificateur**: Two dropdown menus.
- Modificateurs Ajoutés**: A text input field.
- Déjà utilisé par**: A text input field.
- Buttons:** Three buttons at the bottom: "ANNULER", "REINITIAL.", and "OK".

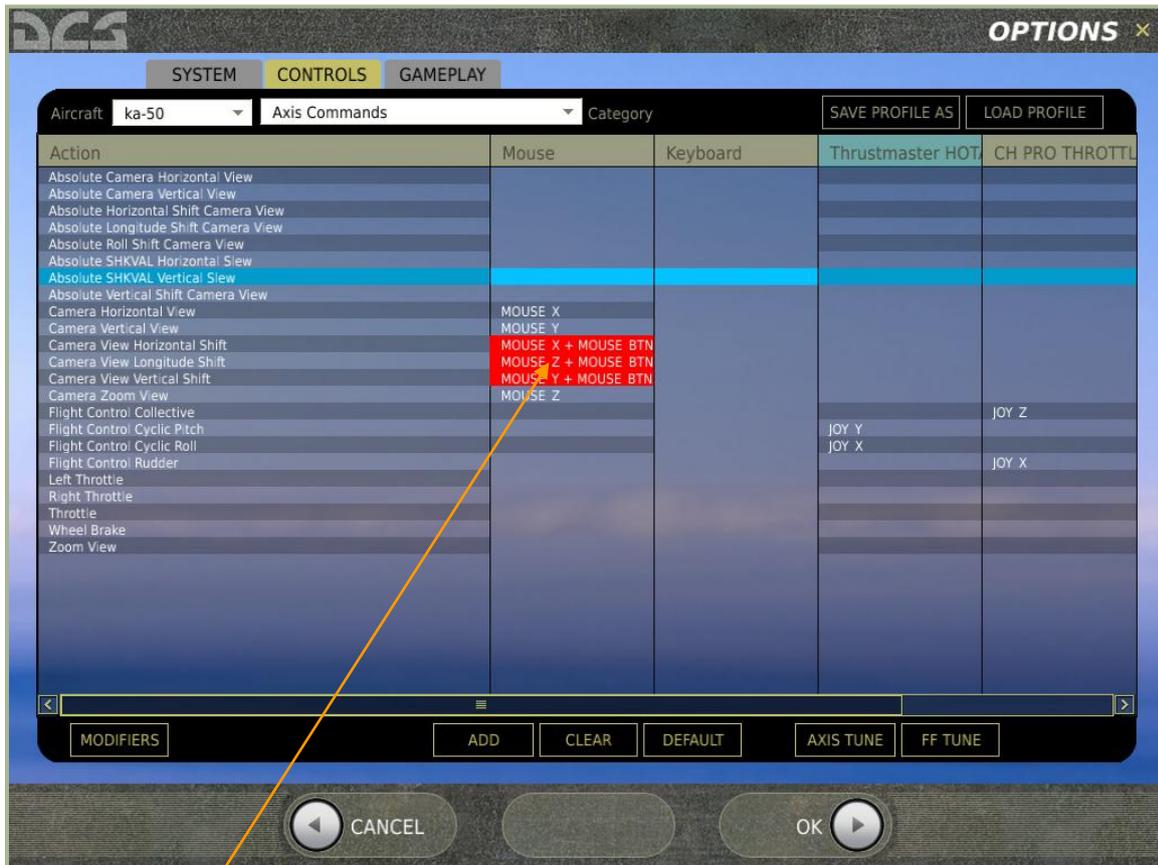
- **Action.** Affiche le nom de l'action tel qu'il apparaît dans la fenêtre de listage principale.
- **Touche, Bouton.** En appuyant sur la commande souhaitée ou en déplaçant l'axe d'entrée voulu, le nom de la touche, du bouton ou de l'axe s'affichera ici. Vous pouvez également utiliser la liste déroulante pour faire apparaître toutes les commandes assignables manuellement à l'action.
- **Ajouter Modificateur.** Utilisez la liste pour voir l'ensemble des modificateurs et des bascules disponibles. Notez que cette liste peut être éditée depuis la fenêtre PANNEAU DES MODIFICATEURS.
- **Modificateurs ajoutés.** Après que vous ayez ajouté un modificateur ou une bascule, il apparaîtra automatiquement dans ce champ.
- **Déjà utilisé par.** Si la commande est déjà utilisée pour une autre action, le conflit sera affiché ici.

**EFFACER.** Lorsqu'un des champs de la fenêtre est sélectionné, vous pouvez presser le bouton EFFACER pour supprimer son contenu.

**REINITIAL..** En appuyant sur le bouton REINITIAL., vous annulerez les modifications faites sur l'action, et la ramènera à son état initial.

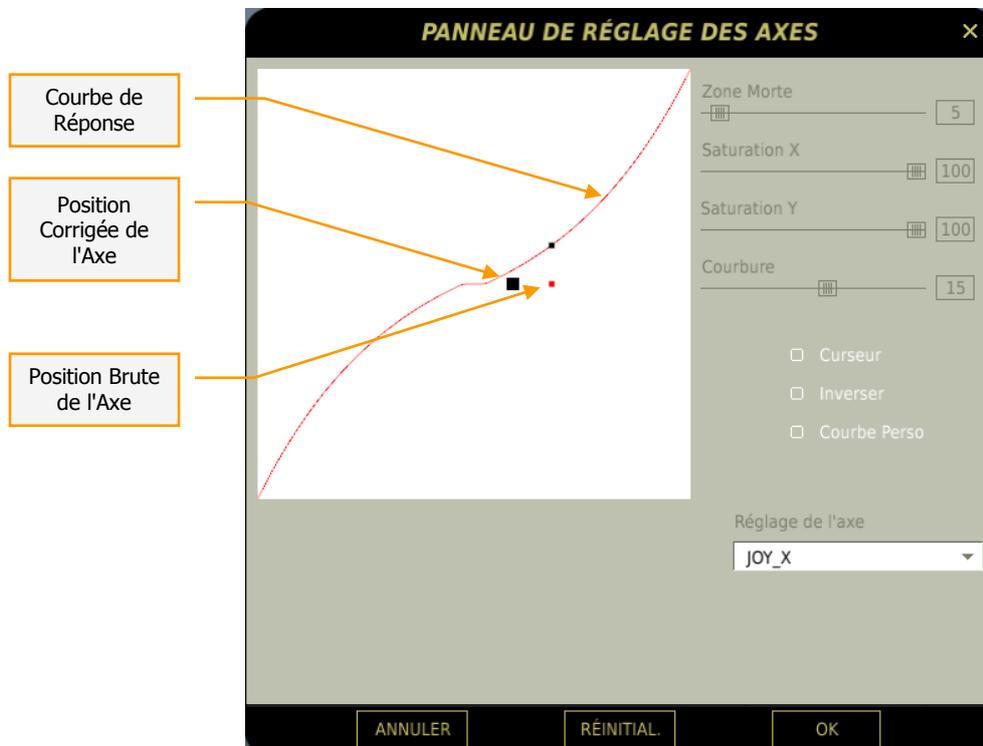
**DEFAULT.** Si un champ est sélectionné, vous pouvez appuyer sur le bouton DEFAULT pour redonner à une action sa commande assignée à l'origine.

Notez que si deux actions ou plus ont la même commande assignée, ces actions apparaîtront en **rouge** pour vous alerter du conflit.



Conflit

**Réglages des axes.** Si vous avez assigné un axe à une action, vous pouvez alors appuyer sur le bouton REGLAGE AXES pour ajuster la réponse de l'axe. La fenêtre PANNEAU DE REGLAGE DES AXES apparaîtra alors et vous permettra de configurer finement chaque axe. Les fonctionnalités de cette fenêtre sont les suivantes :



**Zone morte.** Vous permet de créer une "zone morte" au centre de la courbe. En utilisant un manche à balai, une valeur courante pour cette zone est 20. Ceci vous évitera des problèmes de compensation des commandes de vol dû à une mauvaise calibration. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la taille de la zone et vers la gauche pour la diminuer. La valeur numérique est affichée à droite du curseur.

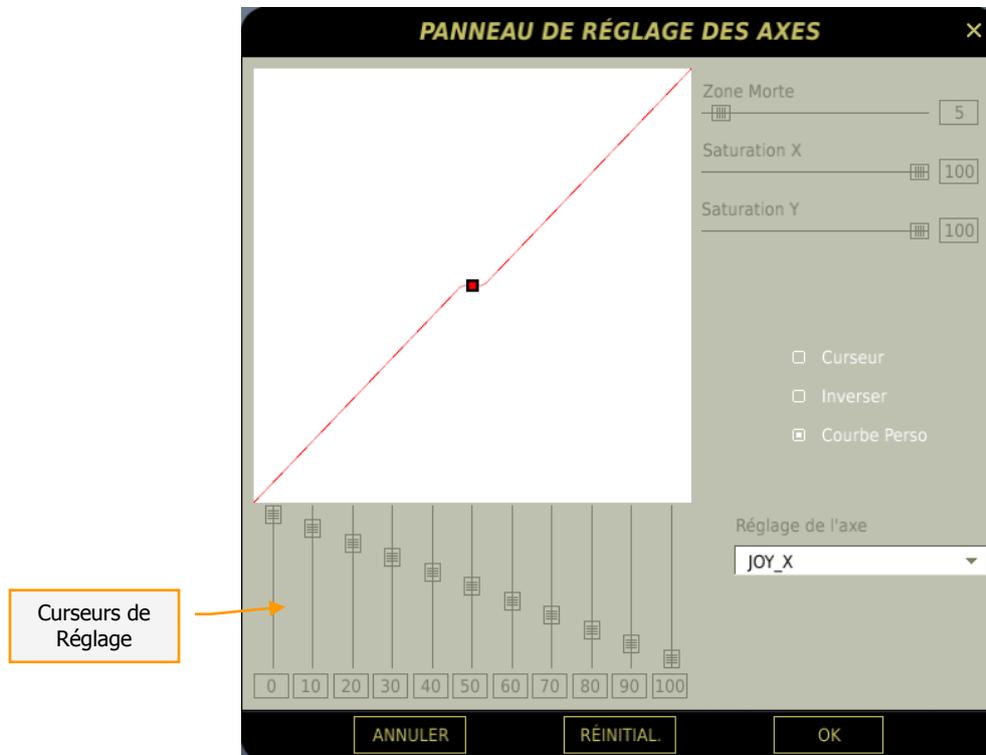
**Saturation.** Ces deux curseurs servent à ajuster la course maximale sur les axes. Par exemple, si vous souhaitez que la totalité de la course du manche soit utilisée pour les axes X et Y, vous devez choisir une saturation de 100 pour chacun des axes. Si par contre vous souhaitez réduire l'amplitude de mouvement de votre manche de 50%, vous devrez paramétrer une saturation de 50.

**Courbure.** En bougeant ce curseur de gauche à droite, vous augmenterez la courbure de la courbe de réponse de votre axe. Vous pouvez utiliser cette courbe pour ajuster la sensibilité de l'axe. Il est courant d'avoir une courbe aplatie à proximité de la zone centrale. Comme les appareils pilotables utilisent des modèles de vol avancés, nous vous conseillons de supprimer toute courbe de réponse de vos axes de manche à balai pour avoir une réponse linéaire. La valeur de courbure est affichée à droite du curseur.

**Curseur.** Vous permet de définir l'axe comme étant un curseur, contrairement à une courbe standard qui revient à zéro quand il n'y a pas d'effort appliqué sur le périphérique. Par exemple, vous pouvez utiliser la fonction Curseur pour l'axe de la manette des gaz, alors que la courbe standard sera plus adaptée aux axes du manche à balai.

**Inverser.** Cette case à cocher inverse la réponse de l'axe sélectionné.

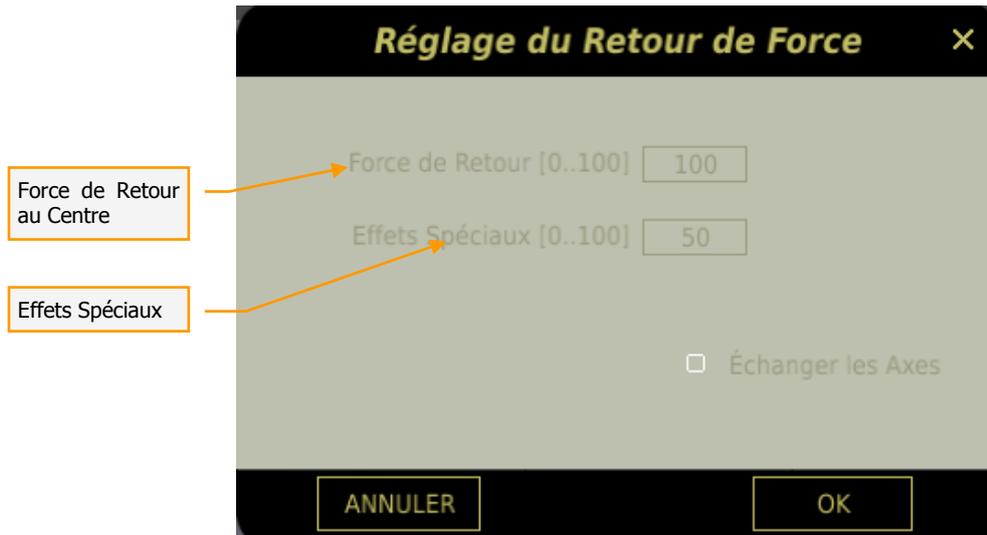
**Courbe perso.** Plutôt que d'utiliser le curseur de variation de courbure, vous pouvez choisir de cocher cette case. 11 curseurs verticaux apparaîtront pour vous permettre de régler précisément la réponse de votre axe. Ces curseurs se déplacent de 0 % (en haut) à 100% (en bas).



**Réglage de l'axe.** Utilisez ce menu déroulant pour choisir l'axe que vous souhaitez régler.

Tout en bas de l'écran se trouvent le bouton ANNULER, qui vous ramènera à l'écran de réglage des commandes sans enregistrer les modifications que vous aurez faites aux options, et le bouton OK qui vous renverra aussi à l'écran de réglage des commandes, mais en sauvegardant vos modifications. Le bouton INIT ramènera l'axe à son réglage par défaut.

**REGLAGE FF.** Si vous utilisez un périphérique à retour de force, vous pouvez presser le bouton REGLAGE FF pour afficher la fenêtre PANNEAU DE REGLAGE DU RETOUR DE FORCE. Ce panneau vous permet d'ajuster la force de retour au centre et le niveau des effets de retour de force.



Pour intervertir les axes de retour de force, cochez la case Échanger les Axes.

En bas de l'écran se trouvent le bouton ANNULER, qui vous ramènera à l'écran de réglage des commandes sans enregistrer les modifications que vous aurez faites aux options, et le bouton OK qui vous renverra aussi à l'écran de réglage des commandes, mais en sauvegardant vos modifications.

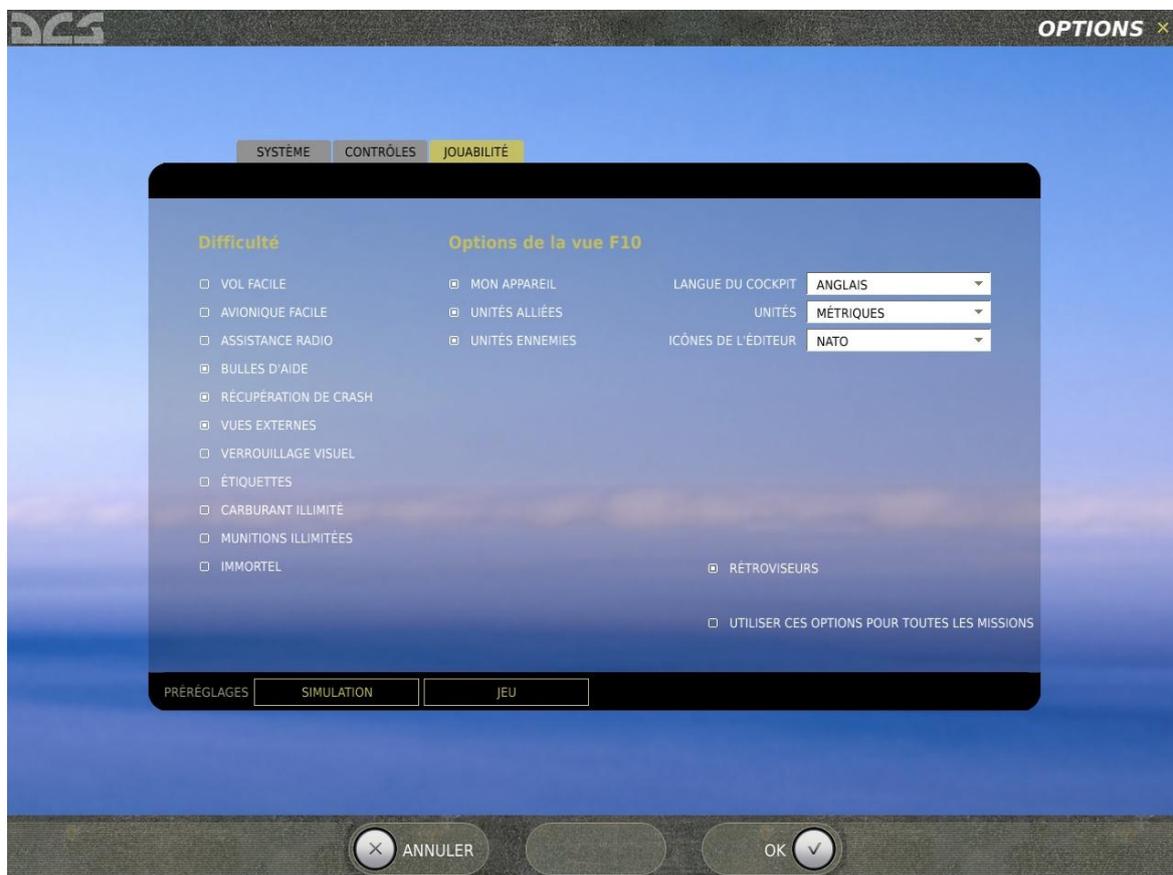
## REGLAGES DE JOUABILITE

L'onglet des réglages de jouabilité vous permet de personnaliser le niveau de réalisme que vous souhaitez trouver dans votre simulateur. En utilisant ces réglages, vous pourrez avoir des missions réalistes et exigeantes, ou une expérience plus détendue avec des besoins moindres concernant la connaissance des différents systèmes et votre technique de combat.

### Difficulté

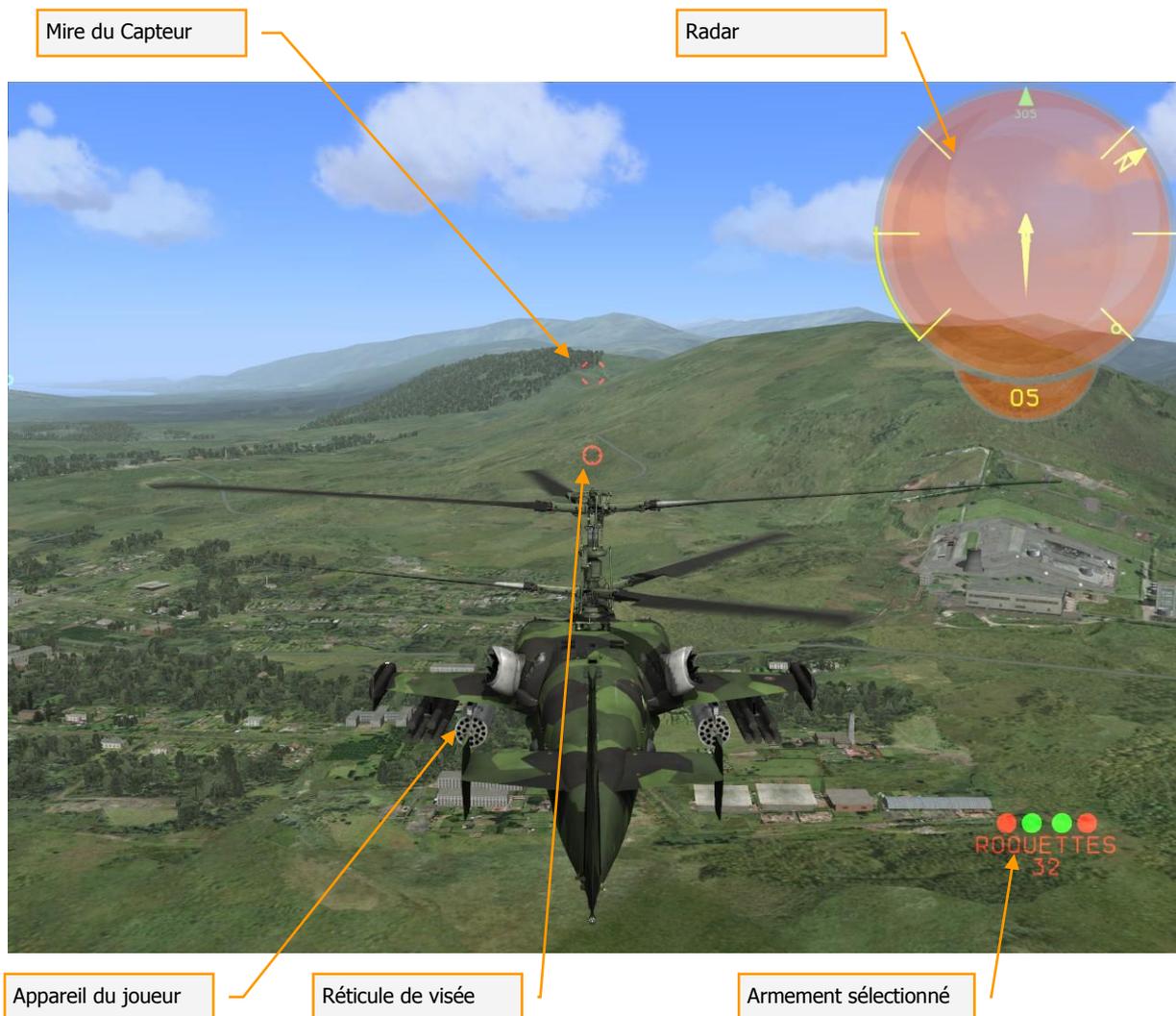
Il s'agit d'une colonne de 12 options de difficulté, présentées sous la forme de cases à cocher (option active quand la case est cochée). Les options de difficulté sont :

- **Vol facile.** Le vol facile réduit grandement la complexité et le défi de piloter un appareil dans DCS. Lorsque la case est décochée, l'appareil utilise le système de modèle de vol avancé, qui est très réaliste mais peut représenter un défi pour les apprentis-pilotes. Le mode de vol facile rend le pilotage plus facile et rassurant.



- **Avionique facile.** Bien que DCS puisse se vanter d'être une simulation aérienne très détaillée et réaliste, nous avons également voulu inclure des automatismes dans l'avionique pour faciliter l'accès au jeu pour les joueurs occasionnels.

Les images ci-dessous illustrent les différentes fonctionnalités du mode avionique facile :



**Mire du capteur.** Ce point rouge plein indique la direction dans laquelle le capteur du Shkval est pointé.

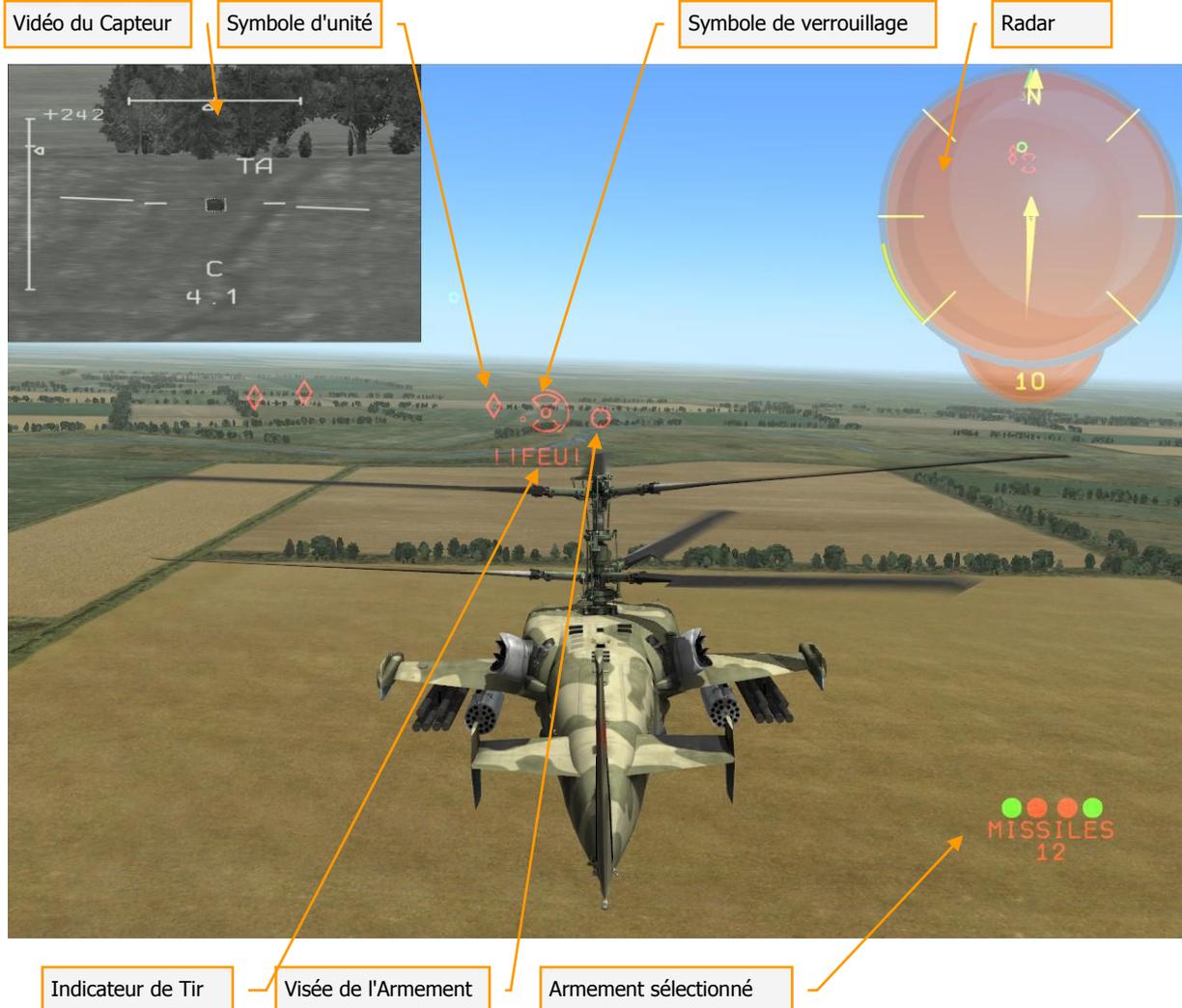
**Réticule de visée.** Ce point rouge creux vous montre le point de visée du système d'armes.

*Notez que quand vous êtes verrouillé sur une cible et que vos missiles sont actifs, les deux points se superposent.*

**Appareil du joueur.** Bien que vous puissiez jouer à l'intérieur du cockpit, une vue arcade de type poursuite est disponible. Celle-ci vous permet de mieux voir les actions. Toutes les informations nécessaires vous sont présentées dans cette vue.

**Armement sélectionné.** Ce champ vous montre quelle arme est active. La ligne du dessus vous montre quel point d'emport est sélectionné, la ligne du milieu vous indique l'arme correspondante, et la ligne du bas indique le nombre restant de munitions pour cette arme.

**Radar.** Bien que le vrai Ka-50 n'ait pas de radar, ce mode facilité vous fournit une vision à 360° sur les unités et les capteurs, et des données de navigation de base.



**Vidéo du capteur.** Si vous êtes verrouillé sur une cible, la sortie vidéo du Shkval sera affichée dans le coin en haut à gauche de l'écran. Cet affichage vous donne des informations sur la cible, sa distance, et la possibilité de faire des zooms (7x ou 23x).

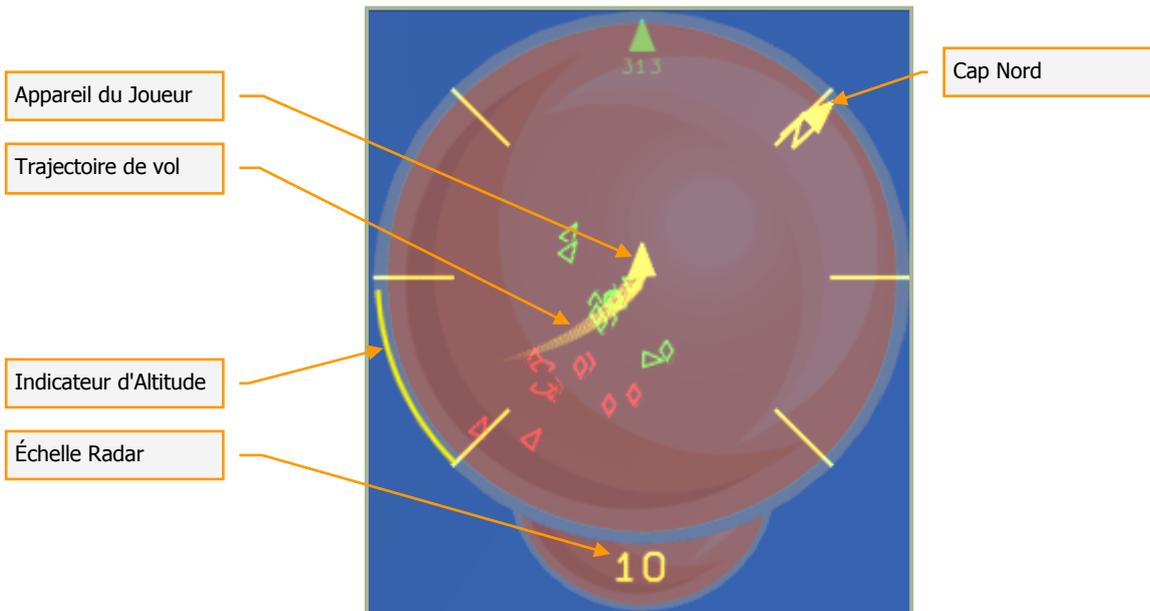
**Indicateur de tir.** Si vous avez verrouillé une cible, que vous êtes à portée de tir, et que l'appareil est aligné avec la cible, un message **!!SHOOT!!** écrit en rouge apparaît sous le symbole de verrouillage de la cible.

**Symbole de verrouillage de la cible.** Avec une cible verrouillée, des crochets verts apparaissent au-dessus et en dessous de la cible. En général, le point de mire du capteur se trouve au centre de la cible. Ce point est coloré en blanc lorsque la cible est hors de portée de tir, et en rouge si elle est à portée. Autour du symbole, une ligne rouge se replie dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Cette ligne indique la distance de la cible. Sur cette ligne, il y a un petit point rouge. Quand la ligne s'est repliée au-delà de ce point, c'est que vous êtes à portée de tir. L'ordre de tir apparaît alors.

Si une cible verrouillée se trouve en dehors de votre champ de vision, le symbole de verrouillage est placé sur le bord de l'écran, du côté vers lequel vous devez vous diriger pour aller vers votre cible.

**Symboles des unités.** Une grande variété d'unités ennemies et amies est affichée en dehors de votre hélicoptère en tant que symboles. Chaque type général d'unité a un symbole unique. A l'aide de ces symboles, il est facile de différencier les unités amies de celles ennemies. Les symboles des points de navigation sont également affichés, mais comme des cercles verts pivotants.

Cap Actuel →



	Rouge	Réticule de visée
	Rouge	Point de visée de l'arme sélectionnée
	Rouge	Indicateur de la cible verrouillée, incluant une échelle de distance et un marqueur de distance maximale d'engagement.
	Vert	Indicateur d'unité alliée verrouillée, incluant une échelle de distance et un marqueur de distance maximale d'engagement.
	Blanc	Point de visée. En dehors de portée.
	Rouge	Point de visée. A portée.
	Variable	Waypoint actuel
	Rouge	Système Sol-Air ennemi
	Vert	Système Sol-Air allié
	Rouge	Véhicule ennemi
	Vert	Véhicule allié
	Rouge	Appareil ennemi
	Vert	Appareil allié

En mode avionique facile, plusieurs fonctions de raccourci sont disponibles :

- Démarrage automatique : [WinG + Orig]
- Arrêt automatique : [WinG + Fin]
- Verrouiller l'aéronef au centre de la vue : [P]
- Verrouiller l'aéronef le plus proche : [O]
- Verrouiller l'aéronef suivant : [\$]
- Verrouiller l'aéronef précédent : [^]
- Verrouiller l'unité au sol au centre de la vue : [,]
- Verrouiller l'unité au sol la plus proche : [N]
- Verrouiller l'unité au sol suivante : [.]
- Verrouiller l'unité au sol précédente : [.,]
  
- Zoomer sur le radar : [WinD + =]
- Dé-zoomer sur le radar : [WinD + )]
  
- Annuler le verrouillage : [CtrlD + W]
  
- Changer d'arme : [D]
- Tirer : [Espace]
- Vue arcade de poursuite : [F4]
- Étiquettes sur les missiles : [MajG + F6]
  
- **Assistance radio.** Une fois cette aide activée, vous recevrez des alertes sonores concernant les missiles dirigés contre vous, quand vous êtes dans les paramètres de tir, en fonction de la position des unités ennemies.
- **Récupération de crash.** La récupération de crash vous permet de réapparaître en vol si vous vous écrasez au cours d'une mission.
- **Vues externes.** Si cette case est cochée, les vues externes (en dehors du cockpit) sont disponibles.
- **Verrouillage visuel.** Le système de verrouillage visuel vous autorise à garder votre regard verrouillé sur un point au sol ou en l'air, aussi longtemps que la cible reste dans le domaine des contraintes visuelles du cockpit. En plus des unités aériennes et au sol, vous pouvez suivre des missiles se dirigeant vers vous.

- **Étiquettes.** Une fois activées, les étiquettes apparaissent près des unités vues dans le simulateur. Les étiquettes sont conçues pour faciliter le repérage des unités, et donnent des informations importantes sur ces dernières en fonction de leur distance par rapport à vous. Plus elles sont loin, moins vous avez d'informations. La distance à partir de laquelle les informations sont fournies varie en fonction du type d'unité. Le tableau suivant résume cela :

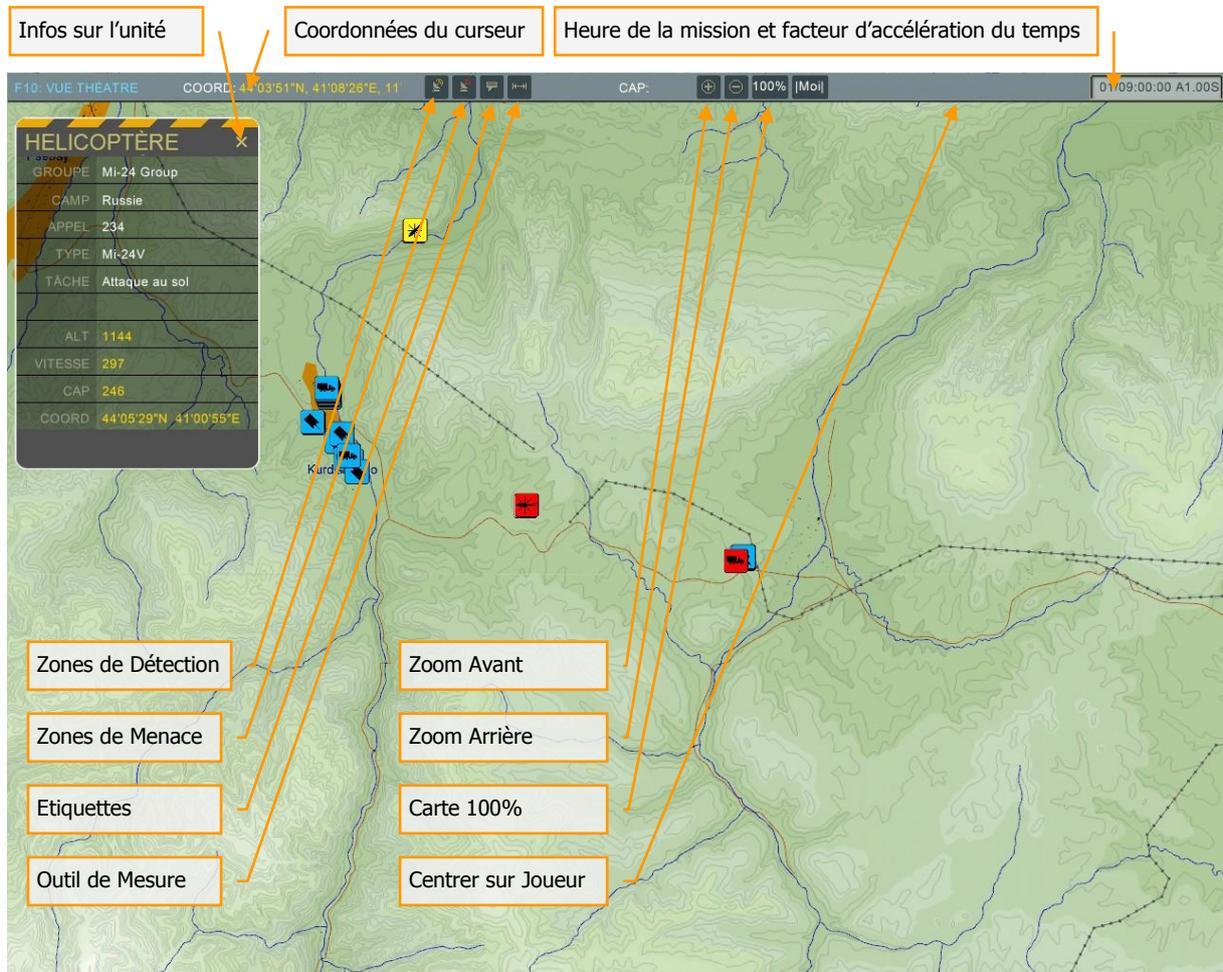
<b>Aéronef</b>	<b>Étiquette</b>
30 km	'
20 km	+ Distance à l'objet
10 km	+ Nom de l'objet
5 km	+ Surnom du pilote
<b>Objet au sol</b>	<b>Étiquette</b>
20 km	`
10 km	+ Distance à l'objet
5 km	+ Nom de l'objet
<b>Cible navale</b>	<b>Étiquette</b>
40 km	`
20 km	+ Distance à l'objet
10 km	+ Nom de l'objet
<b>Munitions</b>	<b>Étiquette</b>
20 km	`
10 km	+ Distance à l'objet
5 km	+ Nom de l'objet

Si vous le désirez, vous pouvez ajuster manuellement les étiquettes en modifiant le fichier `\Config\View\Labels.lua` .

- **Carburant illimité.** Si cette option est activée, vous ne consommez pas de carburant. Notez cependant qu'à cause du poids des réservoirs pleins, votre appareil aura des performances limitées.
- **Munitions illimitées.** Quand une munition est tirée, elle est automatiquement remplacée si cette option est cochée.
- **Immortel.** En activant l'invulnérabilité, il sera impossible d'endommager ou de détruire votre appareil.
- **Bulles d'aide.** Lorsque vous êtes dans le cockpit, si vous déplacez votre curseur au-dessus d'un contrôle, une note succincte expliquant le rôle du contrôle est affichée. Ces notes peuvent être affichées en anglais ou en russe.

## Options de la vue F10

Lorsque vous êtes dans la simulation et que vous avez appuyé sur la touche F10, une carte apparaît, montrant à la fois les unités amies et ennemies. Vous pouvez utiliser cette vue pour augmenter votre perception du champ de bataille en dehors du cockpit. Les icônes sont affichées conformément au type d'unité; Les unités du camp Bleu ont des icônes bleues, les unités du camp rouge ont des icônes rouges, et l'unité du joueur a une icône blanche.



La barre d'outils se situe le long du bord haut de l'écran, avec les fonctions suivantes de gauche à droite :

**Coordonnées du curseur.** Lorsque vous bougez la souris sur la carte, les coordonnées géographiques du curseur sont données dans ce champ.

**Zones de détection.** Ce bouton activé, les zones de détection des unités de défense aérienne sont affichées sous forme de cercles autour des unités.

**Zones de menace.** Ce bouton activé, des zones indiquant le rayon d'engagement des unités sont affichées.

**Étiquettes des unités.** Ce bouton activé, une étiquette indiquant son type est affiché à côté de chaque unité sur la carte.

**Outil de mesure.** En maintenant le clic gauche et en déplaçant le curseur, une ligne peut être tracée entre deux points. A droite du bouton de l'outil de mesure s'affichera la longueur de la ligne et à côté du texte CAP apparaîtra le cap du point de départ de la ligne vers son point d'arrivée.

**Outil de zoom avant.** Pour zoomer en avant sur la carte, pressez ce bouton et le curseur se transformera en loupe avec un signe "+" en son centre. Cliquez gauche sur la carte là où vous voulez zoomer et recentrer celle-ci. Pour désactiver ce mode, vous devez cliquer sur le bouton une seconde fois.

**Outil de zoom arrière.** Pour zoomer en arrière sur la carte, pressez ce bouton et le curseur se transformera en loupe avec un signe "-" en son centre. Cliquez gauche sur la carte là où vous voulez dé-zoomer et recentrer celle-ci. Pour désactiver ce mode, vous devez cliquer sur le bouton une seconde fois.

**Carte à 100%.** Pour obtenir rapidement un zoom à 100% de la carte, pressez ce bouton.

**Centrer sur le joueur.** Pour centrer la carte sur le joueur, pressez ce bouton.

Pour obtenir plus d'informations sur une unité affichée sur la carte, vous pouvez faire un clic gauche dessus. La fenêtre Unit Data apparaîtra alors et icône de l'unité deviendra jaune. Cette fenêtre d'information peut donner les informations suivantes, en fonction du type d'unité :

- Type d'unité
- Camp
- Nom
- Mission
- Altitude de l'unité
- Vitesse de l'unité
- Cap de l'unité
- Coordonnées actuelles de l'unité

Pour fermer la fenêtre d'information, cliquer sur le "X" jaune dans le coin en haut à droite de la fenêtre.

## Paramètres supplémentaires

Sur la partie gauche de l'écran se trouvent plusieurs autres options qui vous permettent de personnaliser la jouabilité du simulateur. Ceci comprend :

- **Langue du cockpit.** Ceci permet d'afficher plusieurs éléments du cockpit soit en caractères cyrilliques ou en anglais. Dans le cas du Ka-50, si l'anglais est choisi dans la liste de choix, les informations sur les systèmes ABRIS et EKTRAN seront en anglais.
- **Unité.** En utilisant le menu déroulant, vous pouvez choisir Impérial ou Métrique. Cette sélection détermine le système de mesure utilisé dans l'éditeur de mission.
- **Icônes de l'éditeur.** Lorsque vous placez des unités et des points sur la carte à l'aide de l'éditeur de mission, vous pouvez choisir d'afficher des icônes de style occidental ou russe. Sélectionnez entre ces deux types à partir de la liste déroulante.
- **Effets G.** En fonction du nombre de g que vous faites subir à votre appareil, l'accélération peut avoir différents effets selon le niveau que vous aurez choisi dans la liste. Les choix possibles sont : Aucun, Atténués et Réalistes. Notez que le modèle d'application des g importe beaucoup dans les évolutions rapides, qui peuvent être très éprouvantes pour le pilote (vous). Aussi, si vous utilisez le mode réaliste, ne tirez pas trop fort sur le manche.
- **Rétroviseurs.** Cochez cette case pour activer les rétroviseurs. Notez que les rétroviseurs peuvent avoir un impact important sur les performances générales.
- **Utiliser ces options pour toutes les missions.** Si la case est cochée, cette option forcera chaque mission volée à utiliser les options que vous avez choisies. Dans le cas contraire, ce sont les réglages qui étaient présents au moment de la création de la mission qui seront utilisés.

## Préréglages

Dans la partie en bas à gauche de l'écran, il y a deux boutons de préréglage. Ceux-ci permettent de changer rapidement les options afin d'obtenir une jouabilité de type SIMULATION ou ARCADE. Pressez l'un ou l'autre de ces boutons pour changer rapidement vos options.

Tout en bas de l'écran se trouvent le bouton ANNULER, qui vous ramènera au Menu Principal sans enregistrer les modifications que vous aurez faites aux options, et le bouton OK qui vous renverra aussi au Menu Principal, mais en sauvegardant vos modifications.

Vous pouvez également sortir de la page des options en cliquant sur le X jaune en haut à droite de l'écran.

# Black Shark

Kamov-50 Attack Helicopter

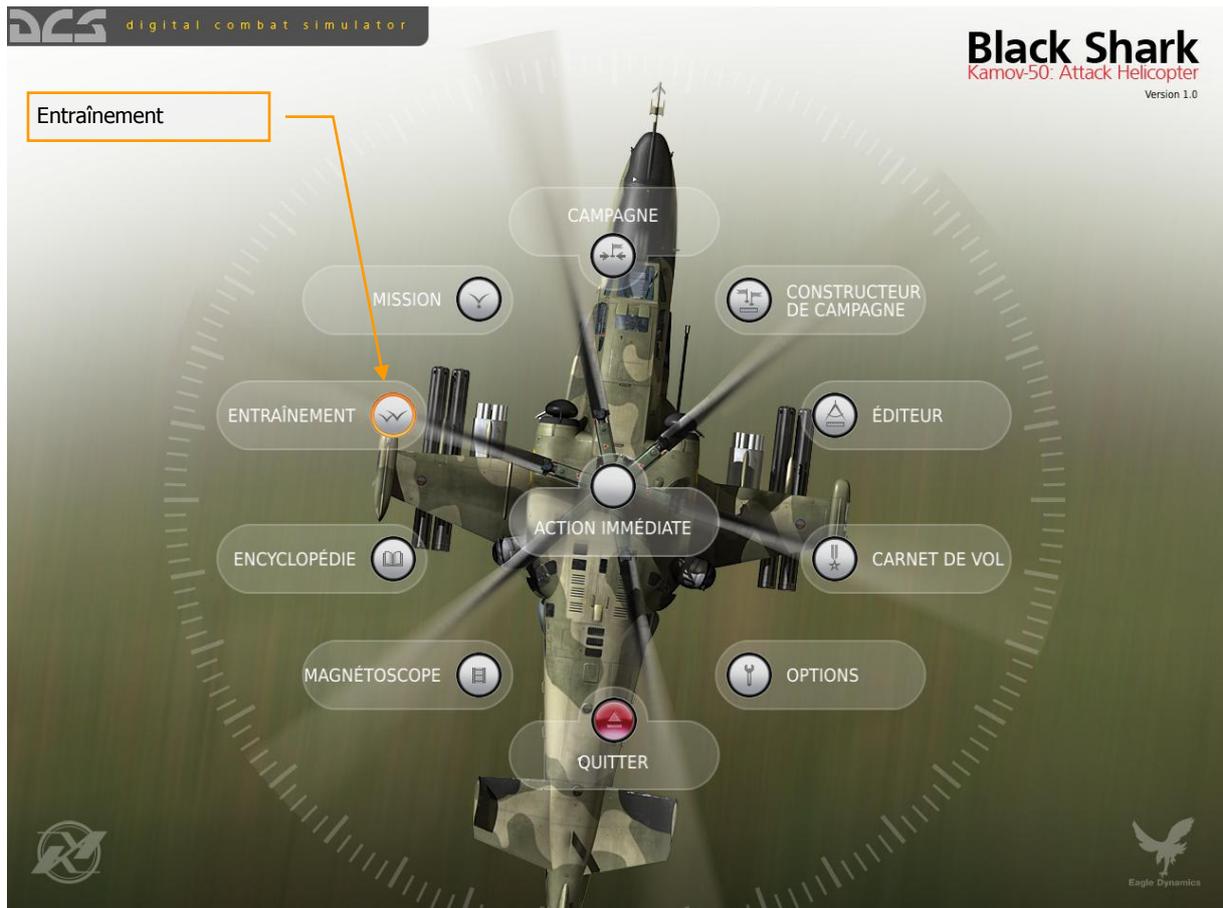


# ENTRAÎNEMENT

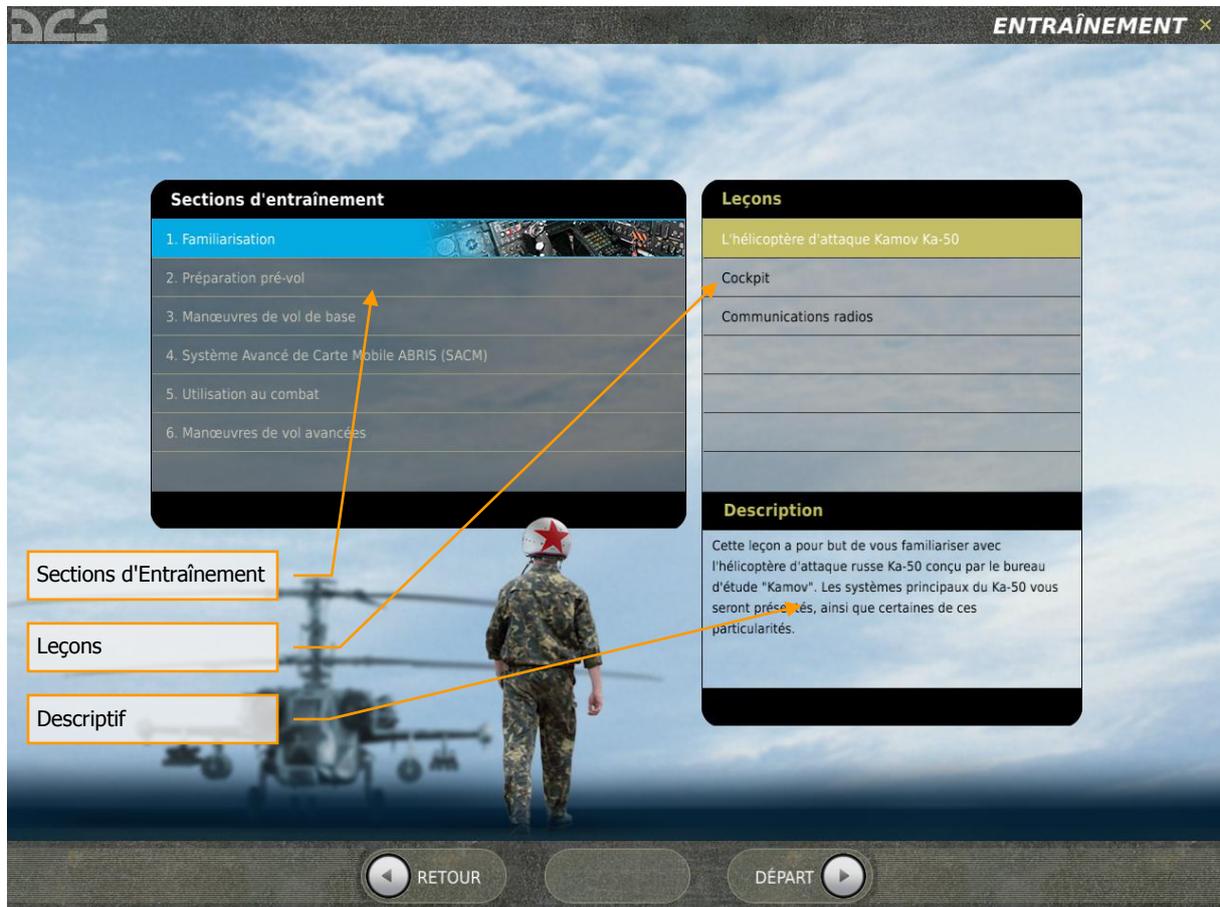
## ENTRAÎNEMENT

Un des signes distinctifs des aéronefs de DCS est l'attention extrême qui a été portée aux détails et au haut niveau de réalisme. De sorte qu'en jouant à un niveau de type Simulation, l'appareil peut être complexe et requérir une connaissance approfondie afin d'être employé efficacement.

Pour vous aider à apprendre à piloter ces appareils, nous avons inclus un module d'entraînement. Pour y accéder, sélectionner le bouton Entraînement de l'écran Menu Principal.



Après avoir sélectionné le menu d'entraînement, la fenêtre entraînement s'affiche. Cet écran est divisé en 3 parties :



- **Sections d'Entraînement.** L'entraînement est découpé en plusieurs catégories de missions. Chacune de ces catégories est listée dans cette fenêtre.
- **Leçons.** Après avoir choisi une catégorie de missions d'entraînement, une liste de missions apparaît. Chacune de ces leçons est définie pour vous apprendre un aspect spécifique de la section d'entraînement choisie.
- **Description.** Une fois la leçon choisie, un bref texte descriptif s'affiche pour vous donner un aperçu du contenu du cours sélectionné.

Tout en bas de l'écran se trouvent le bouton RETOUR, qui vous ramènera au Menu Principal, et le bouton DEPART qui démarre la leçon.

Vous pouvez également sortir de la page d'Entraînement en cliquant sur le X jaune en haut à droite de l'écran.

# Black Shark

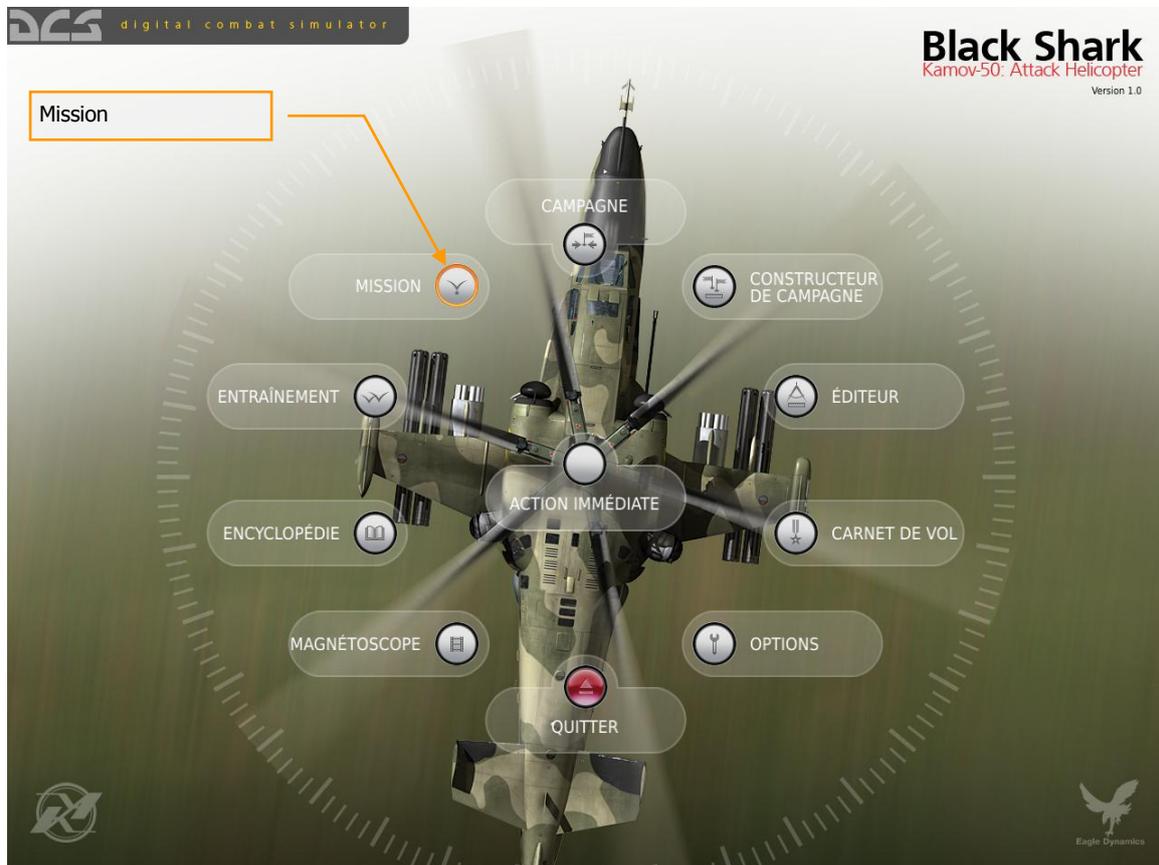
Kamov-50 Attack Helicopter



# MISSION

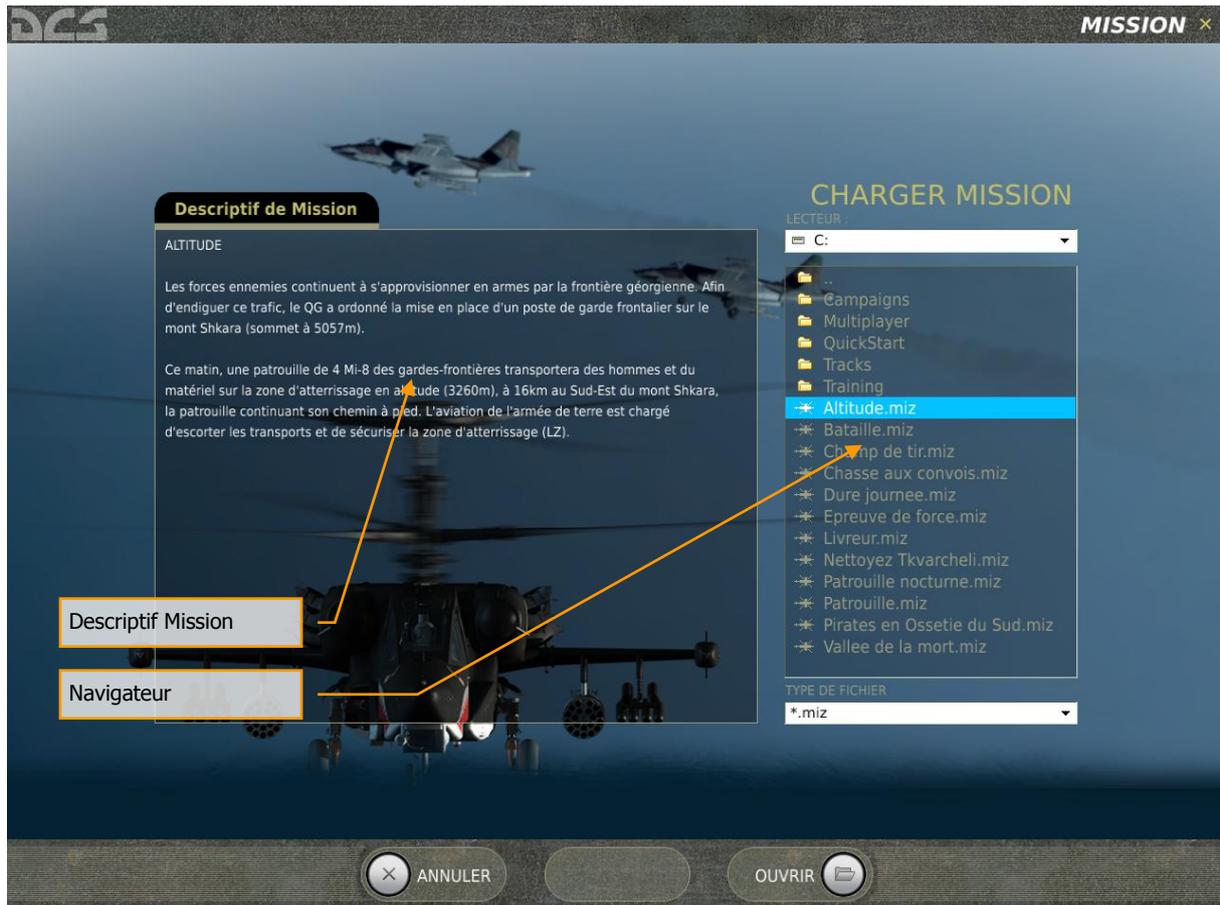
# MISSION

A l'aide de l'Éditeur de Missions, des missions peuvent être créées puis ouvertes à partir de l'écran Mission. Pour atteindre l'écran Mission, cliquez sur le bouton Mission du menu Principal.



En cliquant sur Ouvrir Mission, vous faites apparaître la page de Sélection de Mission. Cette fenêtre vous permet de naviguer sur vos disques locaux et de choisir des missions. Les missions sont enregistrées au format .MIZ.

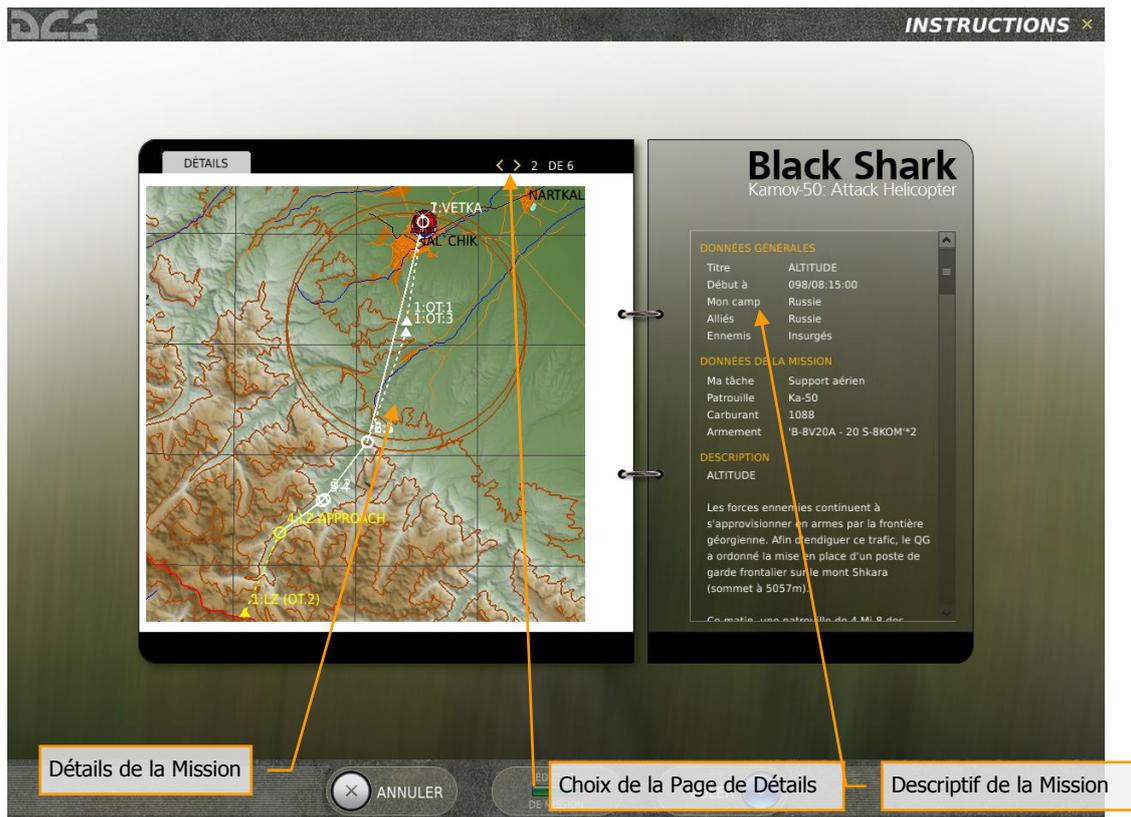
Le navigateur fonctionnant comme un explorateur Windows, vous pouvez choisir votre LECTEUR dans le champ correspondant, puis sélectionner votre mission à partir de la liste des fichiers/dossiers.



Une fois la mission sélectionnée par un clic gauche, si un descriptif a été renseigné à la création de la mission celui-ci apparaît dans la fenêtre de gauche. Vous pouvez ensuite charger la mission en cliquant sur le bouton OUVRIR.

Vous pouvez également quitter la fenêtre sans charger de mission en cliquant sur le bouton ANNULER en bas de la page ou le X jaune dans le coin en haut à droite.

Après avoir appuyé sur le bouton OUVRIR, vous serez dirigé sur l'écran de Préparation de Mission. Sur cet écran vous sont présentées une ou plusieurs images de préparation ainsi que des données et un descriptif de mission.



L'écran de Préparation de Mission est constitué des éléments suivants :

- **Détails de la Mission.** Chaque mission peut consister en une ou plusieurs images de préparation. Ces images sont créées par le concepteur de la mission et peuvent être des cartes de mission, des photos de la zone cible, des photos de véhicules cibles, etc.
- **Choix de la Page de Détails.** Utiliser les boutons avec les flèches gauche et droite pour naviguer entre les images de préparation.
- **Descriptif de la Mission.** Le bloc de texte défilant sur la partie droite de l'écran est constitué de données générées automatiquement telles que les camps en présence, les différents vols avec leurs heures de. De plus, un texte descriptif peut être inclus à cette description.

En bas de la page se trouvent trois boutons.

- **ANNULER.** Pressez le bouton ANNULER pour retourner à l'écran Mission. Vous pouvez également annuler la mission en cliquant sur le X jaune dans le coin en haut à droite de la page.
- **VOLER.** Pressez le bouton VOLER pour démarrer la mission et entrer dans le simulateur.
- **ÉDITEUR DE MISSION.** En pressant sur le bouton Éditeur de Mission, la mission sélectionnée sera ouverte dans l'Éditeur de Mission et vous pourrez la voir en détail.

**ATTENTION :** La mission étant ouverte dans l'Éditeur, vous pouvez la modifier. Ce faisant, il est possible que vous corrompiez la mission. Nous recommandons fortement de ne pas modifier la mission avant de voler. La seule exception concerne la modification de l'armement du joueur.

# Black Shark

Kamov-50 Attack Helicopter

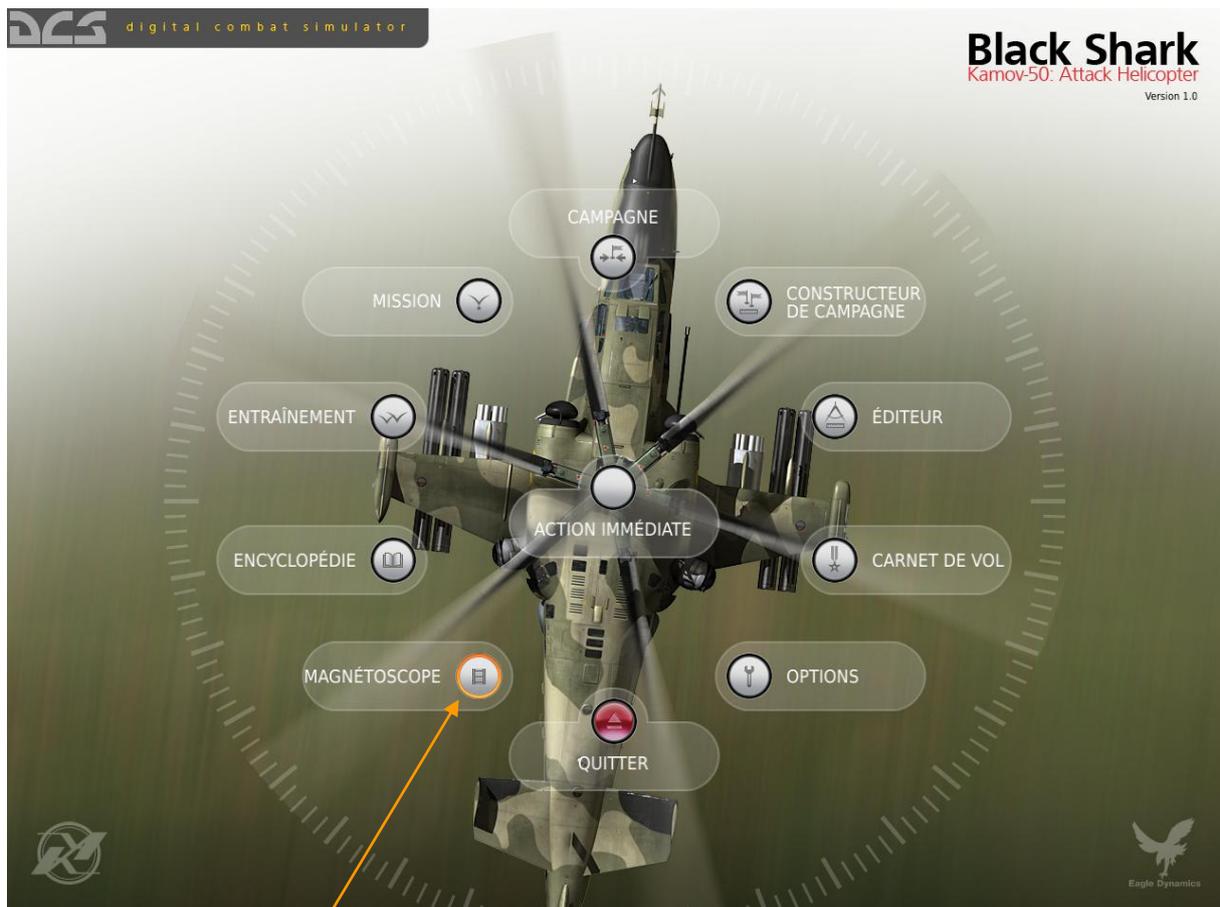


# MAGNETOSCOPE

## MAGNETOSCOPE

Chaque fois que vous jouez une mission, un enregistrement vidéo de la mission est automatiquement créé sous la forme d'un fichier .TRK (track). Lorsque vous visualisez le récapitulatif de votre mission, vous pouvez choisir de sauvegarder l'enregistrement du vol sous un nom différent de celui par défaut. Si vous décidez de ne pas le faire et que vous rejouez la même mission, votre enregistrement d'origine sera alors écrasé.

Pour choisir un Enregistrement, choisissez Magnéscope dans le Menu Principal. Notez que vous ne pouvez pas visionner d'enregistrement depuis la page de Sélection de Mission ou depuis l'Éditeur de Mission.



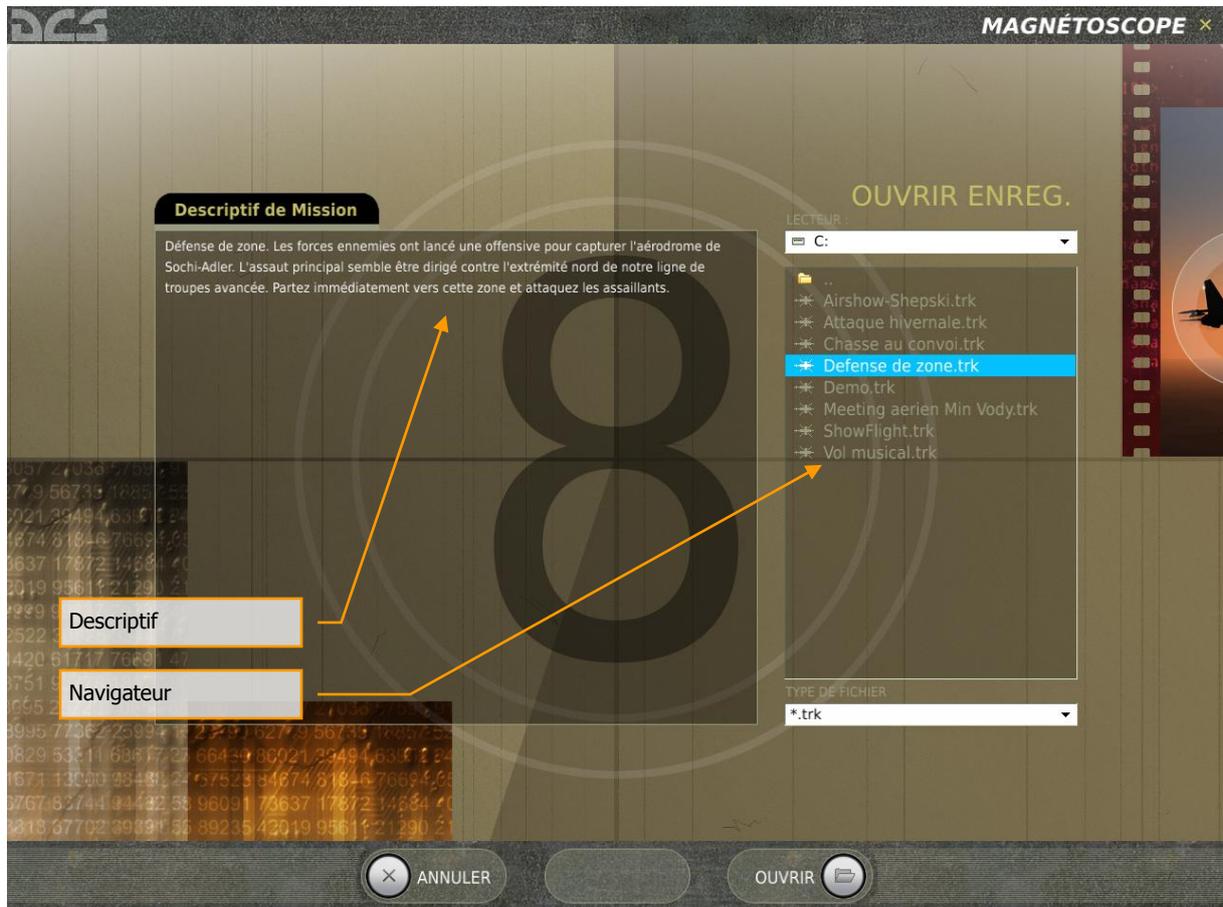
Magnéscope

A l'ouverture de la page du Magnéscope, vous obtenez une page très similaire à celle Sélection de Mission. Cette fenêtre vous permet de naviguer sur vos disques locaux et de choisir le fichier d'Enregistrement (.TRK) à charger.

Le navigateur fonctionnant comme un explorateur Windows, vous pouvez choisir votre LECTEUR dans le champ correspondant, puis sélectionner votre Enregistrement à partir de la liste des fichiers/dossiers.

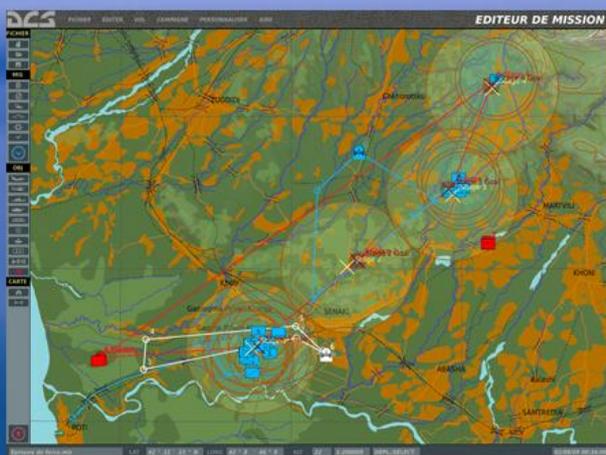
Une fois l'Enregistrement sélectionné par un clic gauche, si un descriptif a été renseigné pour la mission correspondant à l'Enregistrement, celui-ci apparaît dans la fenêtre de gauche. Vous pouvez charger l'Enregistrement en cliquant sur le bouton OUVRIRE.

Vous pouvez également quitter la fenêtre sans charger d'Enregistrement en cliquant sur le bouton ANNULER en bas de la page ou le X jaune dans le coin en haut à droite.



# Black Shark

Kamov-50 Attack Helicopter



# EDITEUR DE MISSION

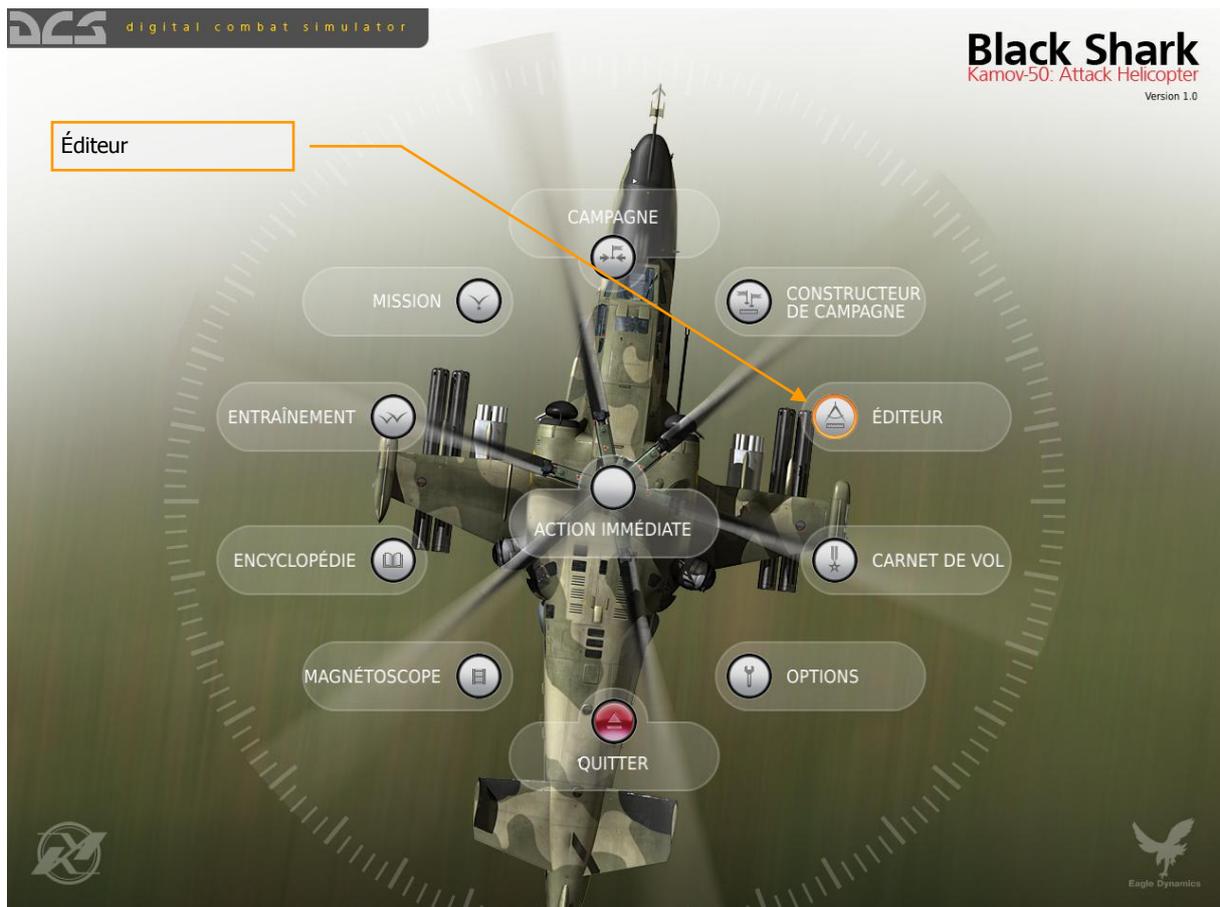
## EDITEUR DE MISSION

L'Éditeur de Mission (EM) de Digital Combat Simulator (DCS) vous permet de créer des missions simples, des missions de campagne, des missions d'entraînement, et des missions multi-joueurs. L'EM est composé des composants élémentaires suivants :

1. Système interactif de cartographie
2. Outils de placement d'unités
3. Éditeur météo
4. Système de gestion de fichiers
5. Outil de création d'objectifs
6. Outil de création de déclencheurs

### Démarrage de l'Éditeur de Mission

Sur l'écran de Menu Principal se trouve le bouton EDITEUR. Placez votre curseur dessus et faites un clic gauche. Vous serez alors dirigé vers l'EM après un bref écran de chargement. Notez qu'il peut y avoir un délai variable en fonction de la quantité de mémoire vive de votre système. Une plus grande quantité de mémoire réduira le temps de chargement de l'EM.

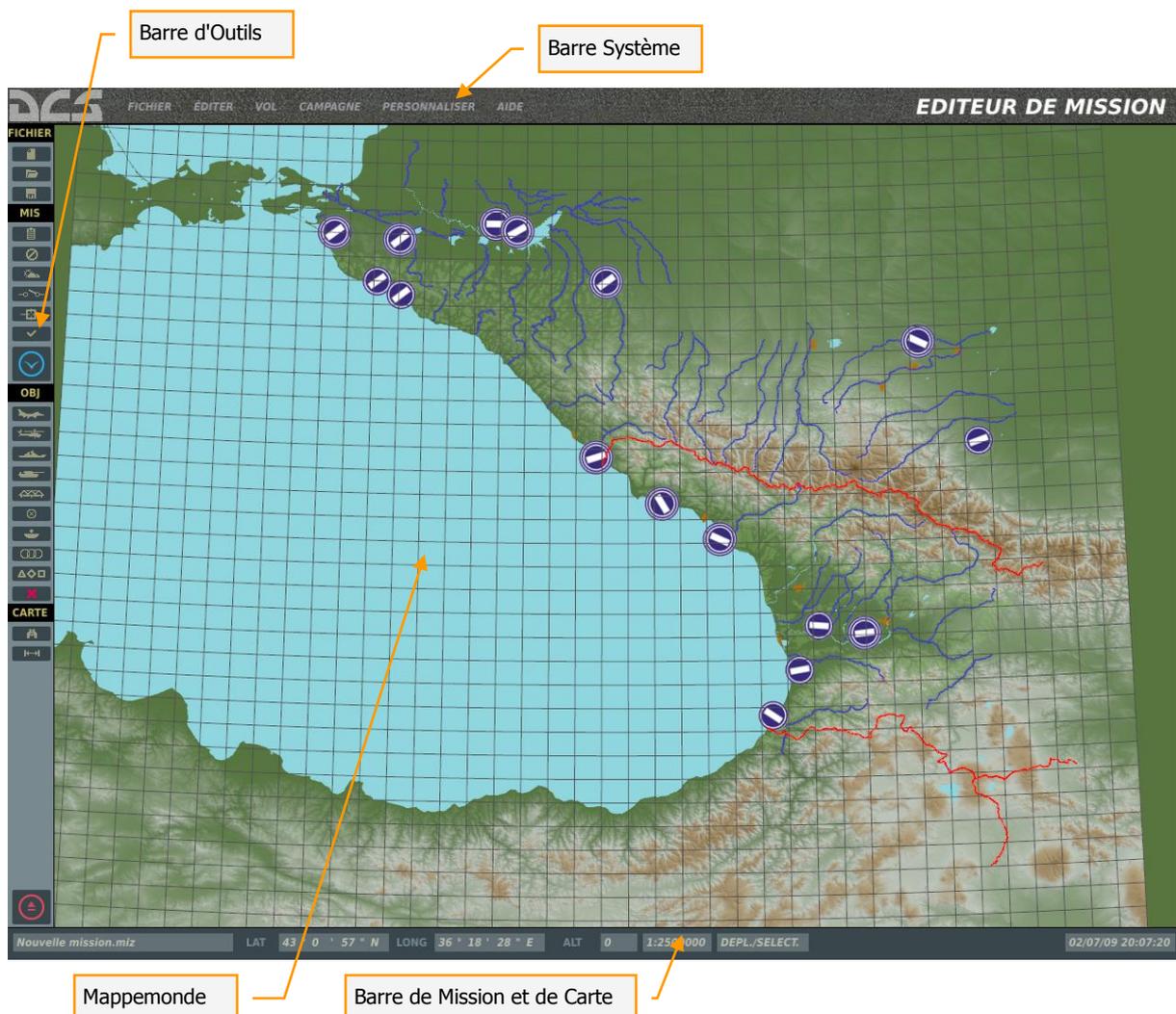


## CARTE DE L'EDITEUR DE MISSION ET NAVIGATION

L'EM est divisé en deux parties principales :

- **Mappemonde.** Cette surface de l'écran représente la majeure partie de l'affichage et intègre la carte topographique, les unités, les routes, et les autres éléments de mission.
- **Barre de Mission et de Carte.** Le long du bas de l'écran se trouve la Barre de Mission et de Carte, qui vous fournit des informations sur la position du curseur sur la carte ainsi que le nom de la mission et l'heure réelle.
- **Barre Système.** Le long du haut de l'écran, il y a la Barre Système, à partir de laquelle vous pouvez contrôler la gestion des fichiers, l'accès à l'éditeur de campagne et à l'encyclopédie, les remerciements, et l'activation de l'enregistreur de vol. La Barre Système possède également plusieurs fonctions en doublon avec la Barre d'Outils.
- **Barre d'Outils.** La Barre d'Outils, sur le bord gauche de l'écran, vous propose un large éventail d'outils vous permettant de créer une mission et de modifier ce qui est affiché sur la Mappemonde.

Chacune de ces parties sera vue en détail plus bas.



## La Mappemonde

La Mappemonde de DCS : Black Shark comprend la région de la Mer Noire avec un terrain détaillé le long de sa limite orientale afin d'inclure une partie de la Russie, la Géorgie, et la Turquie. Les autres régions représentées sur la carte ne sont pas aussi détaillées que les zones orientales. A l'aide du menu Options (décrit plus tard), vous avez la possibilité de filtrer les données affichées sur la carte telles que les zones urbaines, les rivières, les routes, etc.

## Naviguer sur la Carte

En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé tout en la déplaçant, vous déplacez la carte, alors qu'en faisant tourner la roulette de la souris vous contrôlerez le niveau de zoom. La sélection d'un objet ou d'une unité est réalisée en faisant un clic gauche dessus. Pour zoomer sur une zone spécifique de la carte, placez votre curseur à cet endroit, puis faites tourner la roulette de la souris vers l'avant.

## La Barre de Mission et de Carte

La Barre de Mission et de Carte est située en bas de l'écran. Il s'agit d'une barre d'information qui vous donne le nom de la mission, la position et l'altitude du curseur sur la mappemonde, l'échelle de la carte, le mode de la carte, et l'heure réelle en fonction de vos réglages Windows (et non pas l'heure mission).



Notez que les coordonnées et l'altitude sont données en fonction de la position de votre curseur sur la Mappemonde. Ces chiffres changent au fur et à mesure que vous bougez votre souris, et correspondent à des données géographiques réelles. Il s'agit d'un outil utile pour déterminer les coordonnées d'un objectif pendant la préparation de mission. L'altitude du curseur peut être donnée en pieds ou en mètres, en fonction de votre choix dans la section Options/Jouabilité/Unités.

Sans barre d'outil ouverte, le Mode de la carte sera PAN/SELECT par défaut. Par contre, si vous sélectionnez un outil comme Ajouter des Hélicoptères, Ajouter une Zone, etc., le mode choisi sera indiqué ici. Les modes possibles incluent :

- AJOUT AVION
- AJOUT HELICOPTERE
- AJOUT BATEAU
- AJOUT VEHICULE
- AJOUT STATIQUE
- AJOUT ZONE
- MESURE
- AJOUT MODELE

Notez que le champ du Nom de Mission aura la valeur "New Mission" tant que vous n'aurez pas sauvegardé votre mission nouvellement créée avec un nom unique.

## LA BARRE SYSTEME

Le long du bord supérieur de l'écran se trouve la Barre Système. La Barre Système comporte six menus déroulants : FICHER, EDITER, VOL, CAMPAGNE, PERSONNALISER et AIDE. Pour choisir un de ces menus, placez votre souris sur le texte et faites un clic gauche.

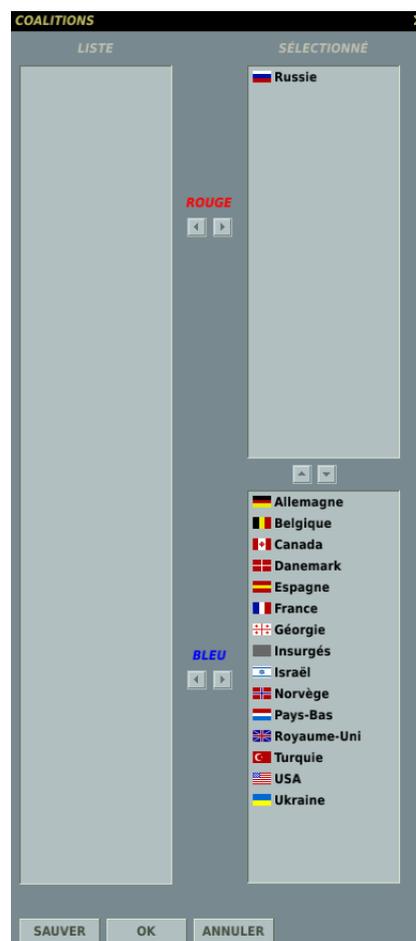
Les menus de la Barre Système proposent les fonctions suivantes :

### Fichier

Les fonctions du menu Fichier vous permettent de gérer simplement vos fichiers de mission. Celles-ci incluent :

**NOUVEAU.** Choisir NOUVEAU vous permet de quitter la mission en cours d'édition et d'en créer une nouvelle de toutes pièces. Avant cela, une boîte de dialogue de confirmation vous est soumise, afin d'éviter que vous perdiez accidentellement les données non-sauvegardées de la mission sur laquelle vous travailliez. Après avoir créé une nouvelle mission, la fenêtre CAMPS est affichée. Cette fenêtre vous permet de définir quelles nations (factions) seront assignées aux deux camps. Les pays non-assignés sont listés dans la zone de gauche; dans la zone en haut à droite se trouvent les factions du camp ROUGE; dans la zone en bas à droite sont listées les factions du camp BLEU. Pour bouger une faction entre deux zones de la fenêtre, faites un clic gauche sur la faction pour la sélectionner, puis utilisez les boutons avec les flèches situés entre les zones pour basculer la faction d'une zone à une autre.

Une fois les assignations faites, elles ne peuvent plus être changées par la suite.

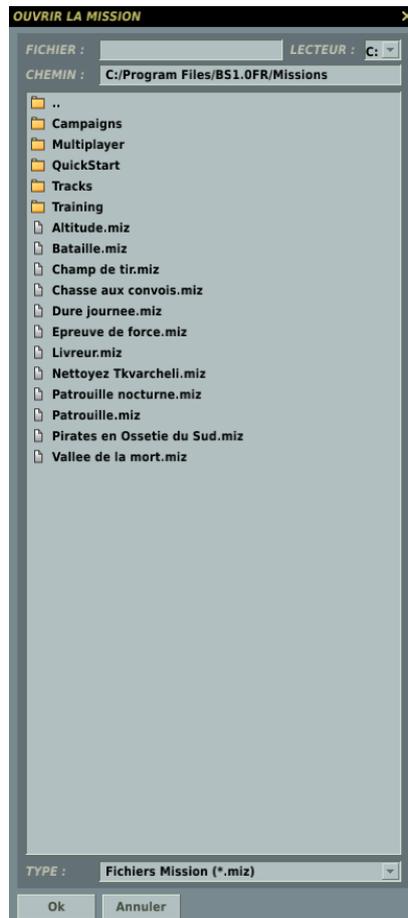


En bas de la fenêtre se trouvent trois boutons. Le bouton SAUVER permet d'enregistrer les réglages des alliances et de les définir comme défaut. Le bouton OK utilisera la distribution actuelle pour la nouvelle mission mais ne la sauvegardera pas en tant que défaut, et le bouton ANNULER fermera cette fenêtre sans faire aucun changement. Vous pouvez également fermer la fenêtre en cliquant sur le bouton X dans le coin en haut à droite.

*Note : Lorsque vous créez des missions, il vous appartient de définir qui est allié avec qui. Vous êtes libre de créer des alliances réalistes ou fantaisistes.*

*Le type de couverture des satellites de navigation dépend des pays présents dans la mission. Par exemple, la constellation GPS n'est disponible que si les Etats-Unis sont inclus dans la mission.*

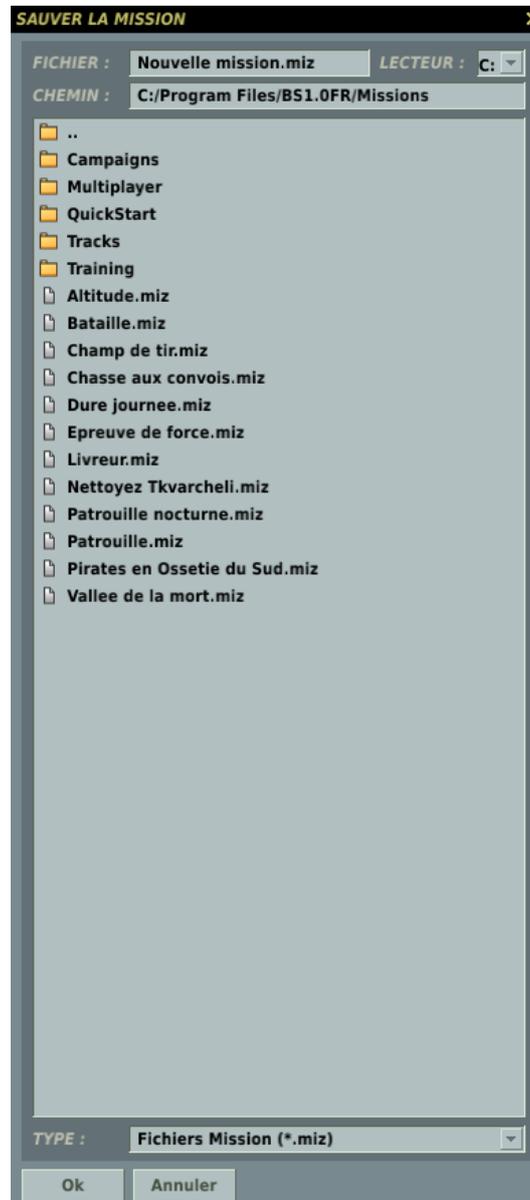
**OUVRIR.** Si vous choisissez OUVRIR, la fenêtre Ouvrir Mission s'affiche. Cette fenêtre vous permet de naviguer sur vos disques locaux pour choisir et charger des missions.



Les fonctionnalités étant celles d'un explorateur de fichiers type Windows, vous pouvez choisir le lecteur que vous souhaitez explorer en utilisant le champ LECTEUR, et ensuite sélectionner la mission voulue dans la liste de fichiers et de dossiers. Dès que vous sélectionnez un fichier mission, son chemin est affiché dans le champ CHEMIN et son nom est affiché dans le champ FICHIER. Notez que les fichiers mission ont une extension .miz.

Une fois que vous avez sélectionné le fichier mission voulu, pressez le bouton OK en bas de la fenêtre pour le charger. Vous pouvez aussi fermer la fenêtre sans charger de mission en pressant le bouton ANNULER du bas de la fenêtre ou le bouton X du coin en haut à droite.

**SAUVER SOUS.** La fonction SAUVER SOUS opère de façon similaire à la fenêtre Ouvrir Mission, mais vous permet d'enregistrer un fichier mission et lui donner un nom unique. La principale différence est que vous pouvez écraser le nom dans le champ FICHIER comme vous le souhaitez, et enregistrer le fichier sous ce nom. Pour ce faire, effacez le nom actuel et entrez en un nouveau. Vous pouvez alors utiliser les fonctions d'exploration pour décider de l'endroit où vous voulez sauvegarder le fichier. Ceci fait, pressez le bouton OK pour finir l'enregistrement.



**QUITTER.** En cliquant sur QUITTER, vous fermez l'EM et retournez au Menu Principal.

**EDITER.** EDITER déroule un deuxième niveau de menu qui vous permet d'accéder à la partie la plus importante des outils de construction de mission : AJOUTER AVION, AJOUTER HELICOPTERE, AJOUTER BATEAU, AJOUTER STAT., AJOUTER MODELE, et SUPPRIMER. Ces outils sont en doublon avec ceux présents sur la Barre d'Outils et nous en discuterons en détails plus bas.

## Vol

Le menu Vol vous permet de démarrer une mission chargée et d'entrer dans la simulation, rejouer une mission enregistrée, ou convertir un enregistrement de vol (track) en fichier vidéo AVI.

**VOLER MISSION.** La sélection de cette option entraîne la fermeture de l'EM, le chargement de la mission et le lancement de la simulation. Le temps de chargement d'une mission varie en fonction du nombre d'unités dans la mission, de la complexité des scripts, et de la quantité de RAM de votre ordinateur.

**PREPARER MISSION.** Le mode PREPARER MISSION est utilisé pour intégrer les données de navigation et d'environnement dans une mission sauvegardée. Avant la fin de la création d'une mission, vous pouvez démarrer celle-ci en mode PREPARER MISSION (cela ressemblera beaucoup à la fonction VOLER MISSION), et créer les données de l'ABRIS telles que des radiales, des points de navigation et d'attaque ou des lignes de repérage. Après avoir complété les données de l'ABRIS, vous devrez sauvegarder toutes ces informations dans le disque dur virtuel ABRIS de la manière décrite dans le manuel de vol du Ka-50.

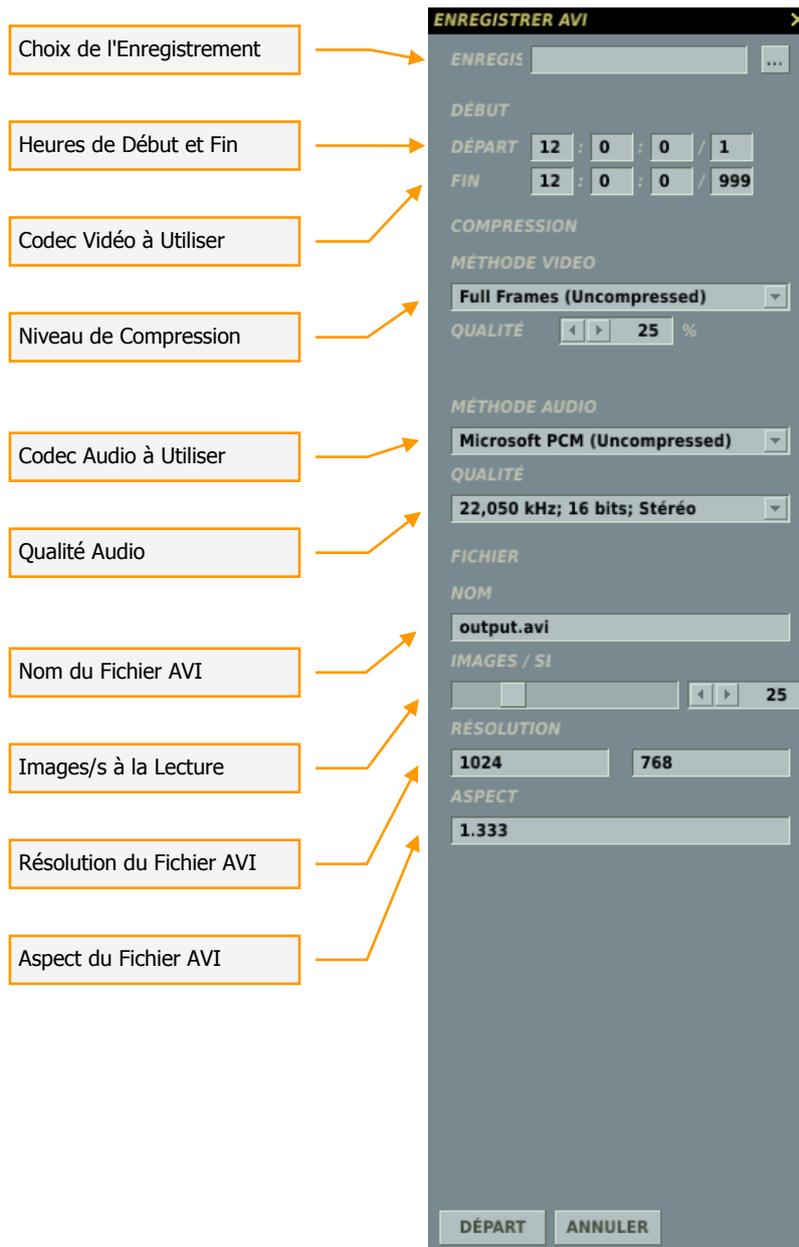
Vous devrez ensuite sortir de la mission et presser le bouton SAUVER dans l'EM pour enregistrer les données ABRIS préparées dans la mission. Le fichier de données sera stocké dans le répertoire ABRIS\Database\ du fichier de mission. Un fichier de mission est en fait une archive ZIP qui contient des scripts au format « lua ». Les données de l'ABRIS ainsi créées sont : ADDITIONAL.lua, NAVIGATION.lua, and ROUTES.lua.

Également, en utilisant cette procédure, vous pouvez sauvegarder des fichiers de données mission ADF (fréquences de pré-réglages des balises) dans le fichier \Scripts\Aircrafts\ka-50\Cockpit\Devices\_specs\ARK.lua. Vous pouvez aussi définir la constellation des satellites GPS/GLONASS dans le fichier \Scripts\World\GPS\_GNSS.lua. Si vous souhaitez enregistrer des balises et des satellites personnalisés dans la mission, vous devez éditer les fichiers correspondants avant d'entrer dans le mode PREPARER MISSION. Vous pouvez trouver un exemple de structure en décompressant le fichier de la mission de démarrage rapide.

**ENREGISTRER AVI.** Cette option vous permet de convertir un enregistrement de vol (qui ne peut être lu que dans DCS) en fichier vidéo AVI qui peut être vu par n'importe qui.

Une fois qu'un enregistrement de vol a été créé, vous pouvez charger ce fichier dans cet outil et ensuite régler la qualité vidéo et audio du fichier AVI de sortie. Quelques notes :

- Comme l'outil vidéo fait un rendu de l'enregistrement de vol image par image (pas en temps réel), vous pouvez créer un AVI avec un nombre d'images par seconde supérieur ou inférieur à celui avec lequel l'enregistrement de vol a été fait.
- La qualité vidéo et la longueur de l'enregistrement influencent le temps nécessaire au rendu d'un AVI. En déplaçant le curseur IMAGE/S vers la droite, vous allez également allonger la durée de traitement. Merci de noter que le rendu de vidéo longues et de haute qualité peut être un processus très gourmand en temps.
- Une fois le fichier AVI créé, vous pouvez le rejouer en dehors de DCS et le convertir sous un autre format d'encodage.
- En utilisant les champs DEBUT et FIN, vous pouvez créer un AVI à partir seulement d'une partie d'un enregistrement de vol plus grand.



## Editeur de Campagne

L'Éditeur de Campagne de DCS est ce que nous appelons un Système de Campagne Stratifié (SCS). Un SCS est à mi-chemin entre un système de campagne dynamique qui génère des missions automatiquement, et un système scripté dans lequel les missions sont identiques à chaque fois. Étant donné notre focalisation initiale sur les opérations de soutien aérien au sol, nous pensons qu'il est important d'avoir la possibilité de créer un placement et une utilisation des forces terrestres à la fois réalistes et intelligents. A l'heure actuelle, aucun système dynamique n'a été capable de nous donner satisfaction. Dans le même temps, nous pensons qu'il est important d'avoir une sensation de dynamisme, et pas une simple de trame de mission allant d'un point A à un point B. C'est dans cet état d'esprit que nous avons développé le SCS.

Un SCS peut consister en une étape ou plus (beaucoup plus si vous le souhaitez), et chaque étape peut consister en une mission ou plus (beaucoup plus...). Chacune de ces missions est

créée dans l'EM comme une mission simple. En tant que telle, chaque mission peut contenir plusieurs déclencheurs et réglages. En utilisant l'Éditeur de Campagne, vous pouvez créer vos campagnes en développant les étapes et en les peuplant des missions que vous avez imaginées (.miz).

Une fois le menu CAMPAGNE déroulé, choisissez l'option Éditeur de Campagne. L'outil d'édition de campagne s'affichera alors.

Dans la partie inférieure gauche de l'écran se trouve la zone dans laquelle vous définissez le nombre d'étapes que contiendra la campagne. En bas de cette section se trouvent deux boutons : Ajouter et Retirer. Pour ajouter une étape à la campagne, pressez sur Ajouter. Pour enlever une étape, cliquer gauche sur l'étape et pressez le bouton Retirer. En cliquant sur une étape, vous pouvez aussi effacer le texte par défaut et entrer celui de votre choix. Vous pouvez aussi utiliser les boutons Haut et Bas pour réarranger l'ordre des étapes.

The screenshot shows the 'ÉDITEUR DE CAMPAGNE' interface. It is divided into two main panels: 'Détails de la campagne' on the left and 'Contexte de la campagne' on the right. The 'Détails de la campagne' panel includes a title field 'Nom' with the value 'Campagne démo', an 'étape init.' dropdown set to '2', and buttons for 'Nouveau', 'Ouvrir', 'Sauver', and 'Sauver sous'. Below this is a table of 'Étapes' with 6 rows, where 'Étape 5' is selected. At the bottom of this panel are buttons for 'gestion des étapes', 'Ajouter', and 'Supprimer'. The 'Contexte de la campagne' panel has a 'Description générale de la campagne' text area and a 'Missions' table with 3 rows, where the third mission 'ATO-A-P6.3.miz' is selected. Below the missions table is a 'Description de la mission' section for 'ATO A.06.3' with a text area. At the bottom of this panel are buttons for 'gestion des missions', 'Ajouter', and 'Supprimer'. A 'FERMER' button is at the very bottom center. Callouts point to various elements: 'Gestion de Fichier et d'Etape de Base' points to the 'Nouveau', 'Ouvrir', 'Sauver', and 'Sauver sous' buttons; 'Préparation de Campagne' points to the 'Description générale de la campagne' text area; 'Création des Étapes' points to the 'Ajouter' button in the 'Étapes' section; and 'Sélection des Missions' points to the selected mission in the 'Missions' table.

A droite de la section des Étapes se trouve la section des Missions. C'est à partir de là que vous allez remplir chaque étape avec des missions. Pour ce faire, sélectionnez d'abord l'étape que vous voulez remplir, puis pressez le bouton Ajouter dans la section des Missions. Une fenêtre de sélection de dossier/fichier vous est alors présentée, dans laquelle vous devez choisir la mission voulue. Une fois la sélection faite, pressez le bouton OK de l'explorateur. La mission est maintenant listée comme faisant partie de l'étape; son nom s'affiche ainsi que sa fourchette de valeurs. Chaque mission peut se voir affecter une fourchette de valeurs qui va déterminer la sélection des missions au cours d'une étape.

Quand vous créez une mission, vous pouvez affecter des valeurs à des événements déclenchés tels que la destruction d'une unité, l'arrivée d'une unité dans une zone, une contrainte temporelle, etc. A la fin de la mission, ces valeurs sont totalisées et utilisées pour déterminer quelle sera la prochaine étape et quelle mission de cette étape sera choisie.

Si la valeur totale de la mission est 49 ou moins, le joueur recule d'une étape. Si la valeur est 50, il reste dans la même étape. Par contre, avec une valeur de mission de 51 ou plus, le joueur avance à l'étape suivante. En peuplant les étapes avec plusieurs missions ayant chacune une valeur différente, vous pouvez créer une campagne dont l'avancement fluctue en fonction des résultats des missions. La fourchette de valeur affectée à une mission dans une étape est indiquée dans la colonne Valeur.

En dessous de la liste des missions d'une étape se trouve un champ dans lequel apparaît le descriptif de la mission.

En bas de la section, à côté du bouton Ajouter, vous trouverez le bouton Retirer. Utilisez ce bouton pour enlever une mission d'une étape.

Vous pouvez aussi entrer un descriptif de la campagne dans le champ au-dessus de la zone de sélection des missions.

Dans le coin supérieur gauche sont regroupées des fonctions pour gérer les fichiers et choisir l'étape à laquelle la campagne va démarrer. De cet endroit, vous pouvez Ouvrir une campagne existante, Sauvez la campagne actuelle telle quelle ou en tant que nouveau fichier, ou Créer une nouvelle campagne. Dans le champ Étape de Départ, vous pouvez choisir à quelle étape la campagne démarrera. En général, il faudra éviter de choisir l'étape 1 si vous ne tenez pas à ce que la campagne soit perdue dès que la première mission échoue. L'étape de départ sera marquée d'un astérisque (\*) dans la liste des étapes.

Quelques notes sur la construction des campagnes :

- Plus vous placerez d'étapes dans une campagne et plus vous créerez de missions dans chaque étape, moins il y aura de chance que les missions soient répétitives.
- Quand vous créez une étape, vous pouvez gagner du temps en créant un modèle de positionnement général des forces en présence, quitte à l'adapter ensuite pour chaque mission à l'intérieur de l'étape.
- Utilisez des paramètres et des déclencheurs aléatoires aussi souvent que possible. Ils peuvent être utilisés pour créer des déploiements de forces imprévisibles, tant en terme de nombre d'unités que de compétence de ces unités.
- En plaçant des lignes de front adjacentes les unes aux autres entre différentes étapes, vous pouvez reproduire l'impression d'évolution du front en fonction des résultats des missions.

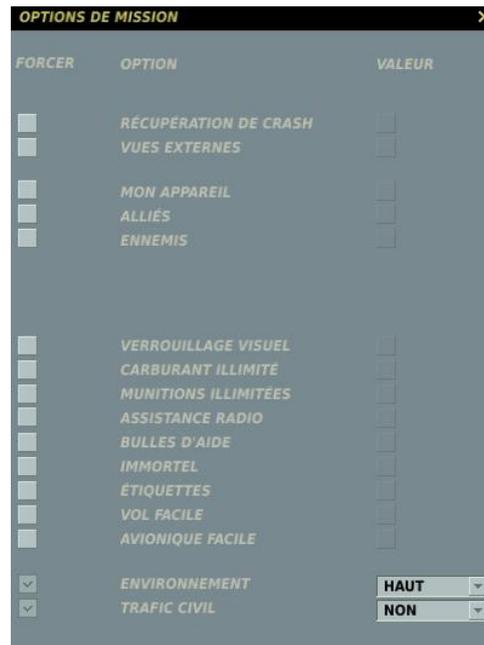
## Personnaliser

**OPTIONS DE LA MISSION.** En plus des options générales de DCS, vous pouvez également régler des options uniques dédiées à une mission. Ces options seront utilisées lorsque la case UTILISER CES OPTIONS POUR TOUTES LES MISSIONS n'est pas cochée dans l'écran Options/Jouabilité.

Sur la partie gauche de la fenêtre se trouvent les cases à cocher FORCER. En cochant une de ces cases, vous forcerez les autres joueurs d'une mission multi-joueurs à utiliser la valeur définie pour l'option correspondante.

Sur la partie droite se trouvent les cases à cocher et les menus VALEUR. Lorsque la case FORCER d'une ligne d'option est cochée, la VALEUR peut alors être changée.

Vous pouvez choisir les options de mission suivantes :



**RECUPERATION DE CRASH.** Si votre appareil est détruit au cours d'une mission, vous pouvez réapparaître dans un appareil intact.

**VUES EXTERNES.** Si cette option est active, vous pouvez obtenir des vues externes en fonction des options suivantes :

- **Mon appareil.** Votre appareil.
- **ALLIÉS.** Unités de votre camp.
- **ENNEMIS.** Unités du camp opposé.

**EFFETS-G.** A partir du menu déroulant sur la droite, vous pouvez choisir le niveau des effets G. Ceux-ci comportent : AUCUN, ATTENUÉS, REALISTES. Avant d'avoir accès à cette liste, vous devez forcer l'option. Les effets G sont inexistantes lorsqu'on vole en hélicoptère dans DCS.

**VERROUILLAGE VISUEL.** Si cette option est activée, pressez la touche de verrouillage visuel pour garder les yeux de votre pilote fixés sur un véhicule ou un point au sol.

**CARBURANT ILLIMITÉ.** Si cette option est activée, aucun carburant n'est consommé par votre appareil. Notez que votre jauge sera toujours à 100%.

**MUNITIONS ILLIMITÉES.** Si cette option est activée, les munitions utilisées sont automatiquement remplacées.

**ASSISTANCE RADIO.** Si cette option est activée Des informations vous sont fournies concernant les menaces en approche, quand vous êtes à leur portée de tir.

**BULLES D'AIDE.** Si cette option est activée, quand vous déplacez votre curseur au-dessus d'un contrôle, une note succincte expliquant la fonction du contrôle est affichée.

**IMMORTEL.** Si cette option est activée, il sera impossible d'endommager ou de détruire votre appareil.

**ÉTIQUETTES.** Si cette option est activée, vous pouvez afficher des étiquettes facilement décelables sur les unités amies et ennemies. Les unités proches donneront leur type et leur distance. Les unités à distance moyenne donneront uniquement leur distance. Et les unités éloignées seront seulement représentées par un marqueur.

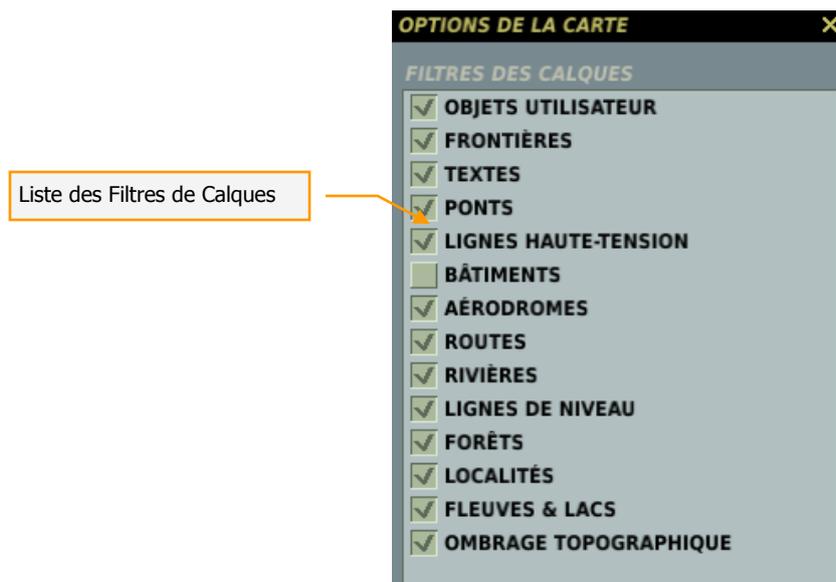
**VOL FACILE.** Le vol facile réduit grandement la complexité et le défi de piloter un appareil dans DCS. Lorsque la case est décochée, l'appareil utilise le système de modèle de vol avancé, qui est très réaliste mais peut représenter un défi pour les apprentis-pilotes. Le mode de vol facile rend le pilotage plus facile et rassurant.

**AVIONIQUE FACILE.** Bien que DCS : Black Shark propose un ensemble très réaliste d'instruments, vous pouvez choisir de jouer en mode Arcade avec une avionique plus facile à utiliser. Cette option permet le verrouillage facile, des capteurs omniscients, et des alertes de menace supplémentaires. Pour une explication détaillée sur le mode Avionique Facile, consultez la partie de ce manuel intitulée Options/Jouabilité.

**ENVIRONNEMENT.** Si cette option est activée, vous pouvez choisir parmi trois niveaux de détail d'environnement. L'environnement est constitué des objets qui peuplent la carte : bâtiments, arbres, lignes haute-tension, etc. Votre réglage de l'environnement peut avoir un impact important sur la fluidité du jeu. Si votre jouabilité est dégradée, il se peut que vous préféreriez réduire ce réglage. Les valeurs possibles sont BAS, MOYEN et HAUT.

**TRAFFIC CIVIL.** Si cette option est activée, Le monde sera peuplé de voitures, de camions et de trains se déplaçant à travers la zone détaillée du théâtre des opérations. Une fois l'option sélectionnée, vous devez choisir entre OUI et NON dans la liste déroulante.

**OPTIONS DE LA CARTE.** La fenêtre de sélection des Options de la Carte vous permet de filtrer les informations qui seront affichées sur la Mappemonde en tant que calques.



La plus grande partie de cette fenêtre est constituée de filtres pour la Mappemonde. Chaque élément de la liste, s'il est coché, affiche des éléments sur la carte de l'EM. Les différents filtres sont :

- **OBJETS UTILISATEUR.** Tous les objets posés sur la carte par l'utilisateur.
- **FRONTIÈRES.** Lignes de frontières nationales.
- **TEXTES.** Place les noms des villages et des villes, en fonction de l'échelle.
- **PONTS.** Petits, moyens et grands ponts routiers et ferroviaires.
- **LIGNES HAUTE TENSION.** Pylônes et câbles des lignes haute tension.
- **BATIMENTS.** Bâtiments individuels qui sont visibles à faible échelle.
- **AERODROMES.** Icônes des aérodromes, orientées dans le sens des pistes.

- **ROUTES.** Réseau des routes principales et secondaires.
- **RIVIERES.** Rivières et ruisseaux.
- **LIGNES DE NIVEAU.** Lignes continues sur le relief pour indiquer les changements d'altitude. Les lignes épaisses représentent 1000 pieds d'intervalle et les lignes fines 250 pieds.
- **FORÊTS.** Étendues boisées. Notez que les arbres dans les villes et leurs environs ne sont pas mentionnés.
- **LOCALITES.** Les zones urbaines sont ombrées en orange et, à échelle réduite, les bâtiments individuels sont indiqués.
- **FLEUVES & LACS.** Étendues d'eau dans les terres.
- **OMBRAJE TOPOGRAPHIQUE.** Ombrage 3D en couleur du terrain, afin de mieux rendre le relief.

### Icônes des Aéroports

	Héliport. Emplacement temporaire de déploiement de l'aviation de l'armée de terre.
	Aérodrome de campagne (non-présent dans le jeu)
	Aérodrome d'aviation civile (non-présent dans le jeu)
	Aérodrome de 3ème classe. Piste de 1200...1700 mètres (non-présent dans le jeu)
	Aérodrome de 2ème classe. Piste de 1800...2400 mètres.
	Aérodrome de 1ère classe. Piste de 2500...3000 mètres

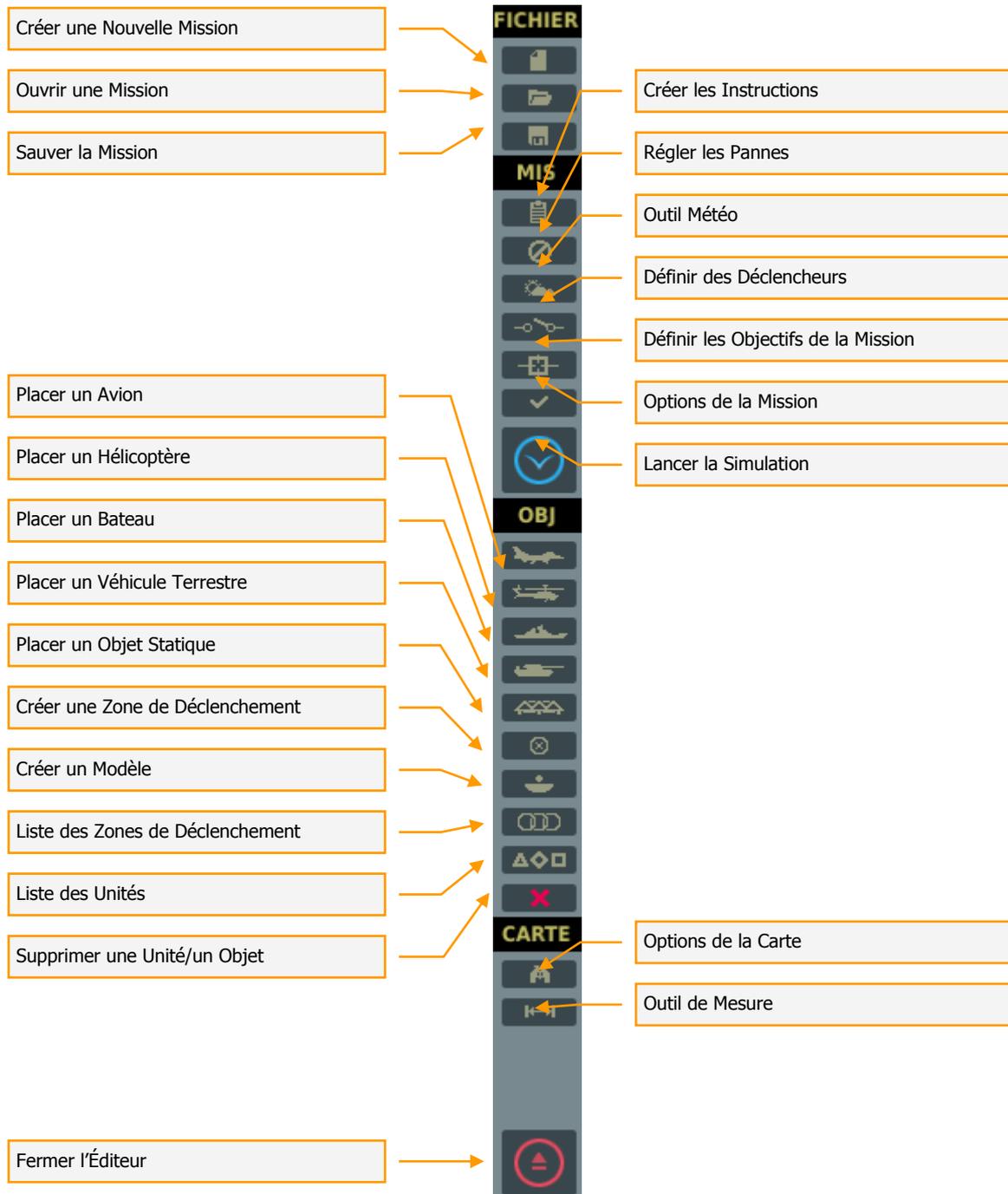
Pour fermer la fenêtre, cliquez sur le bouton X dans le coin supérieur droit.

### Aide

La personnalisation de l'aide comporte deux éléments : l'encyclopédie, qui est décrite ailleurs dans ce manuel, et les remerciements "A propos de Black Shark".

## LA BARRE D'OUTILS

Quand vous créez une mission, la barre d'outils est probablement l'ustensile le plus important que vous utiliserez. Cette barre donne un accès rapide aux actions courantes telles que le placement d'unités, la création de déclencheurs, la définition de zones de déclenchement, la définition d'objectifs, et la gestion de fichiers.

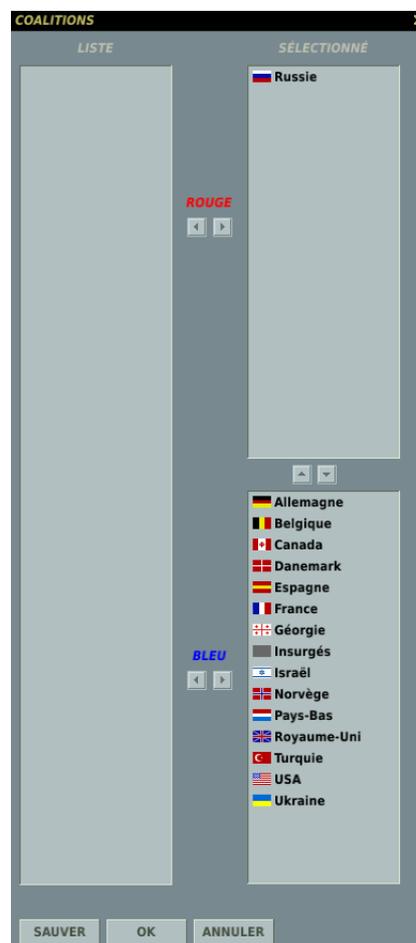


Les sections ci-dessous vont reprendre chacun de ces éléments de la barre en détail.

## Créer une Nouvelle Mission



En sélectionnant Créer une Nouvelle Mission, vous allez pouvoir sortir de la mission en cours et en démarrer une nouvelle à partir de zéro. Avant cela, une boîte de dialogue de confirmation vous est soumise, afin d'éviter que vous perdiez accidentellement les données non-sauvegardées de la mission sur laquelle vous travailliez. Après avoir créé une nouvelle mission, la fenêtre CAMPS est affichée. Cette fenêtre vous permet de définir quelles nations (factions) seront assignées aux deux camps. Les pays non-assignés sont listés dans la zone de gauche; dans la zone en haut à droite se trouvent les factions du camp ROUGE; dans la zone en bas à droite sont listées les factions du camp BLEU. Pour bouger une faction entre deux zones de la fenêtre, faites un clic gauche sur la faction pour la sélectionner, puis utilisez les boutons avec les flèches situés entre les zones pour basculer la faction d'une zone à une autre.



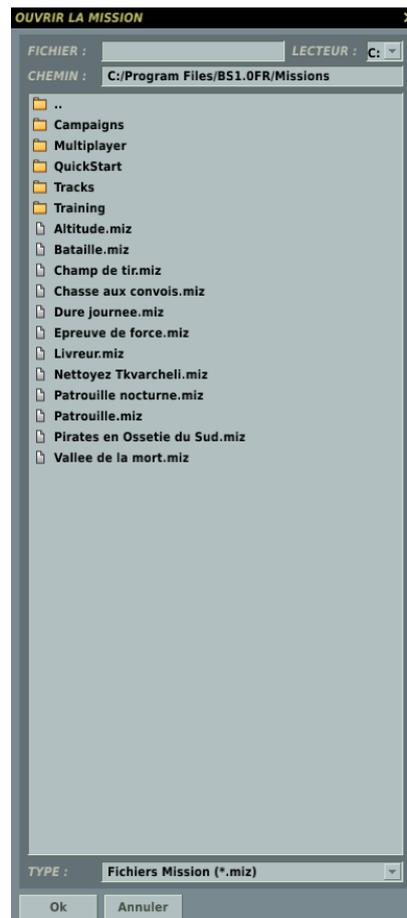
En bas de la fenêtre se trouvent trois boutons. Le bouton SAUVER permet d'enregistrer le réglage des alliances et de le définir comme défaut. Le bouton OK utilisera la distribution actuelle pour la nouvelle mission mais ne la sauvegardera pas en tant que défaut, et le bouton ANNULER fermera cette fenêtre sans faire aucun changement. Vous pouvez également fermer la fenêtre en cliquant sur le bouton X dans le coin en haut à droite.

*Note : Lorsque vous créez des missions, il vous appartient de définir qui est allié avec qui. Vous êtes libre de créer des alliances réalistes ou fantaisistes. A vous de décider.*

## Ouvrir une Mission



Si vous choisissez OUVRIER, la fenêtre Ouvrir Mission s'affiche. Cette fenêtre vous permet de naviguer sur vos disques locaux pour choisir et charger des missions.



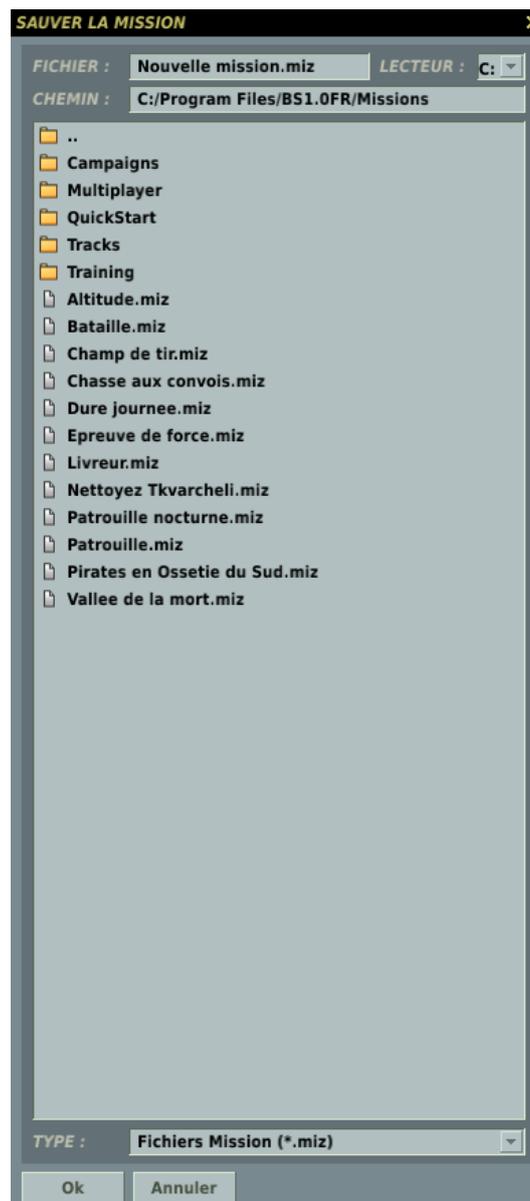
Les fonctionnalités étant celles d'un explorateur de fichiers type Windows, vous pouvez choisir le lecteur que vous souhaitez explorer en utilisant le champ LECTEUR, et ensuite sélectionner la mission voulue dans la liste de fichiers et de dossiers. Dès que vous sélectionnez un fichier mission, son chemin est affiché dans le champ CHEMIN et son nom est affiché dans le champ FICHIER. Notez que les fichiers mission ont une extension .miz.

Une fois que vous avez sélectionné le fichier mission voulu, pressez le bouton OK en bas de la fenêtre pour le charger. Vous pouvez aussi fermer la fenêtre sans charger de mission en pressant le bouton ANNULER du bas de la fenêtre ou le bouton X du coin en haut à droite.

## Sauver la Mission



La fonction SAUVER SOUS opère de façon similaire à la fenêtre Ouvrir Mission, mais vous permet d'enregistrer un fichier mission et lui donner un nom unique. La principale différence est que vous pouvez écraser le nom dans le champ FICHER comme vous le souhaitez, et enregistrer le fichier sous ce nom. Pour ce faire, effacez le nom actuel et entrez en un nouveau. Vous pouvez alors utiliser les fonctions d'exploration pour décider de l'endroit où vous voulez sauvegarder le fichier. Ceci fait, pressez le bouton OK pour finir l'enregistrement.



## Créer les Instructions



Après avoir sélectionné le bouton Créer les Instructions, La fenêtre INSTRUCTIONS apparaît sur la droite de l'écran. A partir de celle-ci, vous pouvez créer les instructions générales de la mission, les instructions détaillées des camps Rouge et Bleu, définir des images de préparation et déterminer l'heure de démarrage de la mission.

The screenshot shows the 'INSTRUCTIONS' window with the following fields and content:

- TITRE:** Entraînement à l'appui-feu
- ROUGE:** Russie, Ukraine
- BLEU:** Royaume-Uni, USA
- IMAGES:** Two sets of dropdown menus with '+' and 'X' buttons.
- DÉPART:** 12 : 0 : 0 / 0
- DESCRIPTION:** Description générale du briefing qui est présentée aux deux camps pour une partie multijoueurs.
- TÂCHE ROUGE:** Briefing visible uniquement par le camp rouge.
- TÂCHE BLEUE:** Briefing visible uniquement par le camp bleu.

En haut de la fenêtre se trouve le champ TITRE. A cet endroit, vous pouvez entrer un nom/titre pour la mission. Lorsque vous visionnez les instructions d'une mission que vous voulez jouer, ce texte apparaîtra dans le champ Titre.

En dessous se trouve le champ ROUGE. Ici sont listés automatiquement tous les pays faisant partie de la coalition rouge.

Le dernier champ est celui des BLEU. Il est renseigné automatiquement avec les noms des pays de la coalition bleue.

En dessous des champs, il y a deux boîtes de texte qui vous permettent de renseigner les instructions spécifiques aux camps Rouge et Bleu. Pour ajouter une image dans la partie rouge, cliquez sur le + rouge, pour ajouter une image dans la partie bleue, cliquez sur le + bleu. En faisant cela, vous ferez apparaître un explorateur de fichiers (un peu comme celui pour ouvrir/sauver une mission) à partir duquel vous pourrez choisir un fichier image. Dans le menu TYPE, vous pouvez choisir le format de l'image : .jpg, .png, .gif, ou .tga. L'image doit faire 512x512 pixels, mais le choix de son contenu vous appartient. Pas exemple, vous pouvez inclure une image du plan de vol, de la zone cible, d'une cible précise, ou d'un type d'unité. (Notez que quand vous êtes dans la simulation, en appuyant sur [Impr écran], vous capturez une image qui est alors déposée dans votre répertoire \ScreenShots. Vous pouvez ensuite utiliser un éditeur pour redimensionner et recouper votre image et l'annoter). Une fois que vous avez choisi une image, elle apparaît en miniature dans la boîte dédiée. Pour supprimer une image, pressez le X rouge ou bleu.

Dans le champ DEPART, Vous pouvez modifier l'heure de démarrage de la mission au format Heures : Minutes : Secondes. Notez que si vous modifiez l'heure d'apparition individuelle de certaines unités avec une valeur postérieure au démarrage de la mission, elles n'apparaîtront que lorsque leur heure d'apparition sera atteinte.

Les trois boîtes de texte en bas de la fenêtre vous permettent d'entrer les instructions générales et les instructions dédiées pour les camps Rouge et Bleu (pour les missions multi-joueurs). Entrez le texte dans la boîte DESCRIPTION et ce texte apparaîtra dans le champ DESCRIPTION pendant la préparation de mission. Entrez du texte dans les boîtes MISSION ROUGE et MISSION BLEUE pour avoir un texte unique pour chaque camp, qui s'affichera dans le champ OBJECTIF MISSION pendant la préparation de mission.

## Régler les Pannes



Votre appareil peut être endommagé au combat suite à un l'impact d'un missile ou d'un obus. Pour être prêt à affronter une telle situation et être capable de voler quand les systèmes embarqués sont en panne, cet outil vous permet de simuler des pannes. Sélectionnez le bouton Pannes à partir de la barre d'outils et spécifiez dans la fenêtre les pannes que le logiciel devra simuler. Spécifiez un instant exact de mise en panne pour la panne que vous souhaitez apprendre à maîtriser, ou un temps avant panne (Time Between Failure = TBF) si vous souhaitez simuler des pannes dans une plage de temps plutôt qu'à un instant précis. Par exemple, si vous entrez 00:30 dans le champ "Dans" pour le moteur gauche, cela signifie que votre moteur gauche tombera en panne au cours des 30 prochaines minutes. Si vous entrez 11:30 dans le champ "Après", vous pouvez être sûr que votre moteur tombera en panne au plus tôt 11 heures et 30 minutes après votre décollage. Si vous renseignez le champ "Après", il aura la priorité sur le champ "Dans". Vous avez également la possibilité d'avoir des pannes au hasard en sélectionnant le bouton ALEATOIRE. De plus, vous pouvez ajuster la probabilité d'apparition des pannes en changeant le champ Probabilité à l'aide des boutons flèches. La probabilité s'étend de 0% (aucune chance) à 100% (panne certaine). Par exemple, le Ka-50 n'ayant pas de radar, une panne sur les systèmes RADAR n'aurait pas d'effet. Les pannes sélectionnées n'affectent que l'appareil du joueur.

PANNES				
EQUIPEMENT	Après(hh:mm)		Durée(mm)	Probabilité(%)
<input type="checkbox"/> MOTEUR-G	0	: 28	12	77
<input type="checkbox"/> MOTEUR-D	1	: 15	50	25
<input type="checkbox"/> HYDRO PRINC	0	: 43	34	45
<input checked="" type="checkbox"/> HYDRO AUX	1	: 53	30	61
<input type="checkbox"/> ASC TANGAGE	0	: 50	47	44
<input type="checkbox"/> ASC ROULIS	1	: 26	33	0
<input checked="" type="checkbox"/> ASC LACET	1	: 49	12	63
<input type="checkbox"/> ASC ALTI	1	: 55	58	68

ALÉATOIRE   EFFACER   OK   ANNULER

La liste des EQUIPEMENTS se trouve sur la partie gauche de la fenêtre. Elle permet de choisir parmi les pannes suivantes :

- **MOTEUR-G.** Le moteur gauche tombera en panne. Si un moteur flanche, vous pouvez continuer à voler. Si les deux moteurs tombent en panne à proximité d'un aérodrome ami, vous pouvez essayer de vous poser, sinon éjectez-vous.
- **MOTEUR-D.** Le moteur droit tombera en panne. Si un moteur flanche, vous pouvez continuer à voler. Si les deux moteurs tombent en panne à proximité d'un aérodrome ami, vous pouvez essayer de vous poser, sinon éjectez-vous.
- **HYDRO PRINC.** Panne du système hydraulique principal. Une telle panne dégrade le contrôle de l'appareil et peut même le rendre incontrôlable. Au cours d'un panne hydraulique, Ne prenez pas plus de 30 degrés de roulis et +/- 20 en tangage.
- **HYDRO AUX.** Panne du système hydraulique auxiliaire. Une telle panne dégrade le contrôle de l'appareil et peut même le rendre incontrôlable. Au cours d'un panne hydraulique, Ne prenez pas plus de 30 degrés de roulis et +/- 20 en tangage.
- **ASC TANGAGE.** Panne du canal de tangage sur le système de Contrôle de Stabilité Automatique (ASC).

- **ASC ROULIS.** Panne du canal de roulis sur le système de Contrôle de Stabilité Automatique (ASC).
- **ASC LACET.** Panne du canal de lacet sur le système de Contrôle de Stabilité Automatique (ASC).
- **ASC ALTI.** Panne du canal de maintien d'altitude sur le système de Contrôle de Stabilité Automatique (ASC).

A côté de chaque équipement, il y a une case qui peut être cochée pour activer la panne pour cet équipement.

A droite de la ligne d'équipement se trouve un ensemble de champs qui vous permettent de définir le moment auquel la panne va apparaître et la probabilité de son apparition.

- **Après (hh:mm).** Entrez en heures et minutes à partir du début de la mission, le moment auquel la panne pourra survenir. Par exemple, si vous souhaitez qu'il soit possible qu'une panne arrive une heure et dix minutes après le début de la mission, vous devrez entrer 1 dans le premier champ et 10 dans le deuxième.
- **Durée (mm).** Utilisez ce troisième champ pour définir combien de temps après le marqueur "Après" la panne pourra survenir. Par exemple, si vous avez entré 1 dans le premier champ, 10 dans le second et 20 dans le troisième, la panne pourra arriver entre une heure et dix minutes, et une heure et trente minutes après le début de la mission.
- Le champ Probabilité (%) complètement à droite vous permet d'entrer en pourcentage (0 – 100) la probabilité qu'a la panne de survenir au cours de la mission.

En bas de la fenêtre se trouvent quatre contrôles supplémentaires :

- **ALEATOIRE.** Une pression sur ce bouton sélectionnera aléatoirement les équipements susceptibles de tomber en panne et définira des fourchettes de temps et des probabilités aléatoires.
- **EFFACER.** Le bouton Effacer désactive toutes les pannes et remet toutes les données de temps et de probabilité à zéro.
- **OK.** Le bouton OK accepte les réglages des pannes et ferme la fenêtre.
- **ANNULER.** En pressant le bouton Annuler, vous fermerez la fenêtre sans que vos réglages soient sauvés.

L'outil des pannes peut être très utile pour créer des missions d'entraînement, mais doit être utilisé avec beaucoup de précaution pour les autres missions, car une panne pourrait apparaître comme un dysfonctionnement du programme pour certains joueurs.

## Outil Météo



La fenêtre de l'outil météo est un instrument puissant pour créer des conditions météo très variées. La fenêtre Météo est divisée en six sections fonctionnelles : Saison, Couverture Nuageuse, Vent, Turbulences, Brouillard, et Modèles Météo.

The screenshot shows the 'MÉTÉO' window with the following sections and settings:

- SAISONS:** HIVER, -1 T °C
- COUVERTURE NUAGEUSE:**
  - BASE: 800 m
  - ÉPAISSEUR: 800 m
  - DENSITÉ: 5
  - PRÉCPTNS: AUCUN
  - QNH: 750
- VENT:**
  - au sol: VITESSE 3 m/s, DIR 257°
  - à 2000m: VITESSE 5 m/s, DIR 130°
  - à 8000m: VITESSE 7 m/s, DIR 206°
- TURBULENCES:** 7 m/s \* 0.1
- BROUILLARD:**
  - ÉPAISSEUR: 0 m
  - DENSITÉ: 0
- Modèles Météo:** Hiver. Nuages & vent

Callouts on the left side of the image point to the following sections:

- Réglages de Saison
- Réglages de Couverture Nuageuse et Atmosphérique
- Réglages du Vent
- Réglages des Turbulences
- Réglages du Brouillard
- Modèles Météo

**Réglages de Saison.** Le haut de la fenêtre contient la section Saisons, qui vous permet de choisir la saison pendant laquelle la mission se déroulera ainsi que la température de l'air au niveau de la mer (en degrés Celsius). Le menu déroulant à gauche vous donne le choix entre les quatre saisons : Printemps, Été, Automne et Hiver. La conséquence principale du choix d'une saison ou d'une autre est le changement de l'apparence du terrain dans le simulateur. De plus, de nombreuses unités terrestres ont un camouflage adapté à chaque saison.

Le champ à droite vous permet de définir la température de l'air au niveau de la mer pour la mission. La valeur peut être changée en utilisant les flèches gauche et droite ou en tapant la valeur à la main dans le champ. Notez que la température de l'air affectera les performances de l'appareil.

**Réglages de Couverture Nuageuse.** Cette section vous laisse paramétrer l'environnement nuageux de la mission. Notez que l'environnement nuageux sera statique et ne changera donc pas au cours de la mission. De haut en bas, les réglages des nuages sont les suivants :

- **BASE.** Définit l'altitude à laquelle se forme la base des nuages à partir du niveau de la mer. Cette valeur peut être comprise entre 300 et 5000 mètres et est affichée dans le champ de droite. Utilisez les flèches gauche et droite pour changer la valeur ou déplacez le curseur sur la barre de gauche.
- **EPAISSEUR.** Définit l'épaisseur de la couche nuageuse à partir de sa base. Par exemple : si la base est réglée à 2000 mètres et l'épaisseur à 1000 mètres, vous aurez des nuages entre 2000 et 3000 mètres au-dessus du niveau de la mer. Notez que l'épaisseur ne s'applique qu'aux formations nuageuses denses (Densités 9 et 10) et pas aux nuages épars (Densités 1 à 8). L'épaisseur de la couche peut être réglée avec les flèches gauche et droite ou avec le curseur. L'épaisseur choisie est affichée en mètres dans le champ de droite.
- **DENSITE.** Cette valeur définit la densité de nuages dans la mission. Notez que la couverture nuageuse est uniforme à travers le monde simulé. La densité peut varier sur une échelle de 0 à 10. 0 signifie qu'il n'y aura aucun nuage. 1 à 8 définissent des nuages épars. 9 et 10 définissent une couche nuageuse uniforme. Utilisez les flèches gauche et droite pour choisir la densité voulue.
- **PRECPTNS** (Précipitations). Le menu déroulant des précipitations vous laisse le choix quant au type des précipitations qui seront rencontrées au cours de la mission. Les choix possibles sont : Aucune, Pluie, Orage, Neige, Tempête de neige. Les choix possibles varieront en fonction de la saison choisie et des réglages de la couverture nuageuse.
- **QNH.** Cette valeur règle la pression barométrique de l'air pour la mission. Les altimètres russes ont un QNH exprimé en mm Hg.

**Réglages du Vent.** Plutôt qu'une direction et une vitesse de vent uniques, Le système de vent de DCS vous offre des réglages pour trois bandes d'altitude : au niveau du sol, à 2000 mètres, et à 8000 mètres. Ces bandes se retrouvent sous la forme de trois lignes au sein de la section des réglages du vent. Pour définir la vitesse du vent en mètres par seconde (m/s), utilisez les flèches gauche et droite. Notez que le vent aura une force constante, sans rafales. A droite du réglage de la vitesse se trouve celui de la direction. La valeur peut être entrée de deux manières. La première consiste à manipuler la rose des vents pour indiquer la direction depuis laquelle vous souhaitez que le vent souffle (le Nord est indiqué en haut). La seconde option est d'utiliser les flèches gauche et droite. La direction définie est affichée en degrés dans le champ de droite.

**Réglages des Turbulences.** Vous pouvez définir des turbulences aériennes au niveau du sol avec un incrément de 0.1m/s. Les turbulences décroîtront quand l'altitude augmentera.

**Réglages du Brouillard.** Cette section offre deux possibilités de réglage pour le brouillard ; la capacité de choisir l'épaisseur de la couche de brouillard et sa densité (opacité).

- **EPAISSEUR.** Utilisez le curseur ou les flèches gauche et droite pour choisir quelle sera l'épaisseur de la couche de brouillard. Le réglage 0 (zéro) définit le niveau de la mer. Par exemple : en mettant une valeur de 50, vous placerez un manteau de brouillard uniforme de 0 à 50 mètre au-dessus du niveau de la mer. Les valeurs possibles vont de 0 à 200 mètres.

- **DENSITE.** Utilisez les flèches gauche et droite pour définir la densité du brouillard entre 0 et 10 (10 représentant le brouillard le plus opaque).

**Modèles Météo.** Plutôt que de devoir recréer des conditions météo à chaque nouvelle mission, l'éditeur vous fournit la possibilité d'enregistrer des modèles météo et de les modifier. Cela peut être utile pour gagner du temps lorsque vous créez des missions pour une campagne. La section des Modèles Météo comporte les éléments suivants :

- **Liste des Modèles.** Sur la partie gauche de cette section, vous trouverez un menu déroulant avec les modèles enregistrés. Pour sélectionner un modèle, faites un clic gauche dessus. Ceci fait, cliquez sur le bouton CHARGER pour obtenir les réglages du modèle choisi.
- **Bouton CHARGER.** Une fois que vous avez sélectionné un modèle, pressez ce bouton pour le charger dans l'outil Météo.
- **Bouton SAUVER.** Si après avoir chargé un modèle vous modifiez ses réglages, vous pouvez alors enregistrer vos changements en appuyant sur le bouton SAUVER.
- **Bouton RETIRER.** Pour retirer un modèle de la Liste des Modèles, sélectionnez le modèle puis cliquez sur le bouton RETIRER.

En bas de la fenêtre se trouvent les boutons OK et ANNULER. Pressez sur OK pour enregistrer vos changements et ANNULER pour fermer la fenêtre sans enregistrer les réglages. Vous pouvez aussi fermer la fenêtre en cliquant sur le X jaune dans le coin en haut à droite.

## Définir des Déclencheurs



Une part importante de la réalisation d'une bonne mission vient de la possibilité de scénariser des actions durant la mission pour favoriser l'immersion du joueur. En définissant des actions qui réagissent au joueur et à l'IA de façon intelligente, le champ de bataille virtuel peut revêtir un aspect interactif bien plus intéressant. De telles actions vont de l'activation d'unités à la transmission de messages écrits ou vocaux, en passant par le changement d'état de marqueurs. Les règles de déclenchement de ces actions peuvent être l'entrée ou la sortie d'unités dans une zone de la carte, la destruction ou l'endommagement d'unités, un temps écoulé, l'état d'un marqueur, ou encore des états aléatoires. En utilisant ces outils et votre imagination, vous pouvez créer des missions d'un niveau qu'aucun générateur automatique de mission ne saurait égaler. Les missions et les campagnes livrées avec chaque module DCS utilisent le même système de programmation.

Le système de déclencheur n'est pas un système par "événement" mais par "condition" ; cela signifie qu'un déclenchement ne se fait pas lorsque quelque chose arrive, mais lorsque qu'une condition devient VRAIE.

Définir un déclencheur est un procédé en trois étapes :

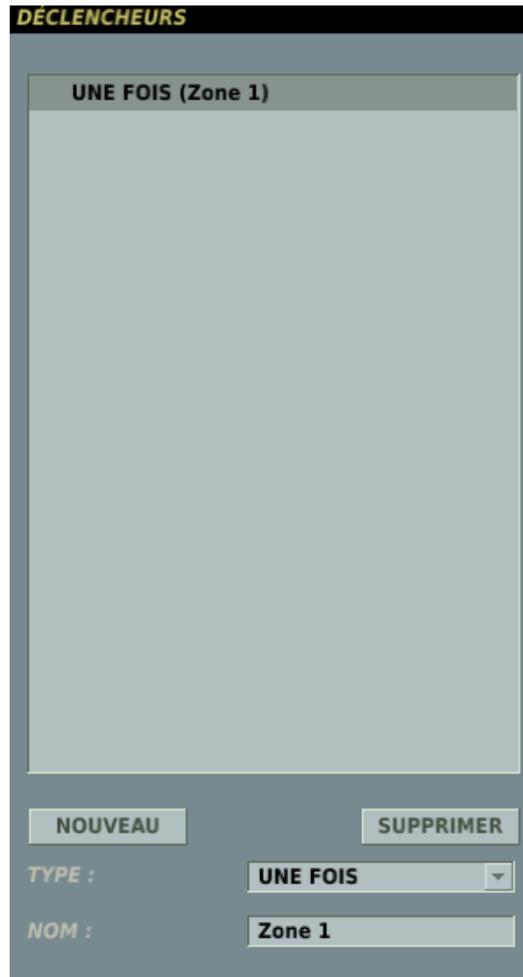
1. Créer un nouveau déclencheur et définir sa condition.
2. Créer la (les) règle(s) du déclencheur.
3. Créer la (les) action(s) qui résulteront du déclencheur quand la (les) règle(s) est (sont) vérifiée(s).



Après sélection du bouton Définir des Déclencheurs, la fenêtre des DECLENCHEURS apparaît. Il y a trois éléments principaux pour créer un déclencheur de mission et chacun a son espace dans cette fenêtre :

**DECLENCHEURS.** Cet espace le plus à gauche est utilisé pour créer de nouveaux déclencheurs et il liste ceux qui existent. Dans cette liste, chaque déclencheur est affiché avec son Type entre parenthèses suivi de son nom. Par exemple : "(UNE FOIS) Définir Zone 01".

En bas de la zone de liste des déclencheurs se trouvent quatre contrôles qui vous serviront à gérer vos déclencheurs.



Bouton **NOUVEAU**. Pressez le bouton NOUVEAU pour créer un nouveau déclencheur. Quand vous créez un nouveau déclencheur, vous avez besoin de lui définir un TYPE et un NOM unique qui décrit brièvement sa fonction. Faites attention en nommant vos déclencheurs, de sorte qu'il n'y ait pas de confusion possible lorsque vous en aurez une longue liste!

Bouton **SUPPRIMER**. Pressez le bouton SUPPRIMER pour retirer un déclencheur de la liste. Vous devrez d'abord cliquer sur le déclencheur pour le sélectionner.

Menu **TYPE**. A l'aide de ce menu déroulant, vous pouvez choisir quand et comment le déclencheur réagira. Par exemple : il se peut que vous vouliez que le déclencheur ne fonctionne qu'une seule fois, ou alors qu'il s'active à chaque fois que les conditions requises sont réunies. Vous avez quatre options :

- **UNE FOIS**. Le déclencheur n'est exécuté qu'une fois si la condition est estimée vraie. Une fois exécuté, le déclencheur est "retiré" de la liste. Par exemple : si vous souhaitez qu'un message apparaisse uniquement la première fois où un appareil entre dans une zone, vous devez utiliser l'option UNE FOIS.
- **EN CONTINU**. Le déclencheur initiera l'action associée, chaque seconde, une fois que la condition est estimée vraie. Le déclencheur n'est jamais retiré de la liste. Par exemple : Si vous souhaitez qu'un message soit affiché à chaque fois qu'un appareil entre dans une zone, vous devrez choisir l'option EN CONTINU.

- **DEPART MISSION.** Le déclencheur ne sera vérifié qu'au début de la mission. Par exemple : Si vous voulez activer des unités de façon aléatoire, vous pouvez utiliser cette option pour évaluer cette condition et déterminer quelles sont les unités incluses dans la mission en fonction du pourcentage initial.
- **CONDITION INITIALE.** Le déclencheur activera l'action affectée chaque fois que sa condition sera évaluée et estimée vraie alors que son état précédent était faux. Par exemple : si vous avez un déclencheur lié à une zone pour afficher un message, avec une évaluation toutes les 5 secondes (par défaut), vous recevrez un message la première fois que la condition sera remplie, puis il apparaîtra plus tant que la condition ne sera pas redevenue fausse. Il s'affichera ensuite dès que la condition redeviendra vraie, et ainsi de suite.

Champ **NOM.** Entrez le nom de votre déclencheur à la main dans ce champ.

**REGLES.** Une fois que vous avez créé un déclencheur, vous avez ensuite besoin de définir des règles qui diront si le déclencheur est vrai ou faux. Pour ce faire, vous devez cliquer sur le déclencheur auquel vous souhaitez assigner des règles. Ensuite, cliquez sur le bouton CREER en dessous de la zone des REGLES.

Comme pour la zone des déclencheurs, vous avez quatre fonctions en dessous de la liste des règles :

The screenshot shows a window titled "REGLES" (Rules). At the top, there is a header "GROUPE DÉTRUIT (Shilka\_01)". Below this header is a large, empty grey rectangular area. At the bottom of the window, there are two buttons: "NOUVEAU" (New) and "SUPPRIMER" (Delete). Below the buttons, there are two dropdown menus: "TYPE : GROUPE DÉTRUIT" and "GROUPE : Shilka\_01".

Bouton **NOUVEAU.** Pressez le bouton NOUVEAU pour créer une nouvelle règle. Quand vous créez une nouvelle règle, vous avez besoin de lui assigner un TYPE et de définir plusieurs autres données qui varient en fonction du TYPE choisi

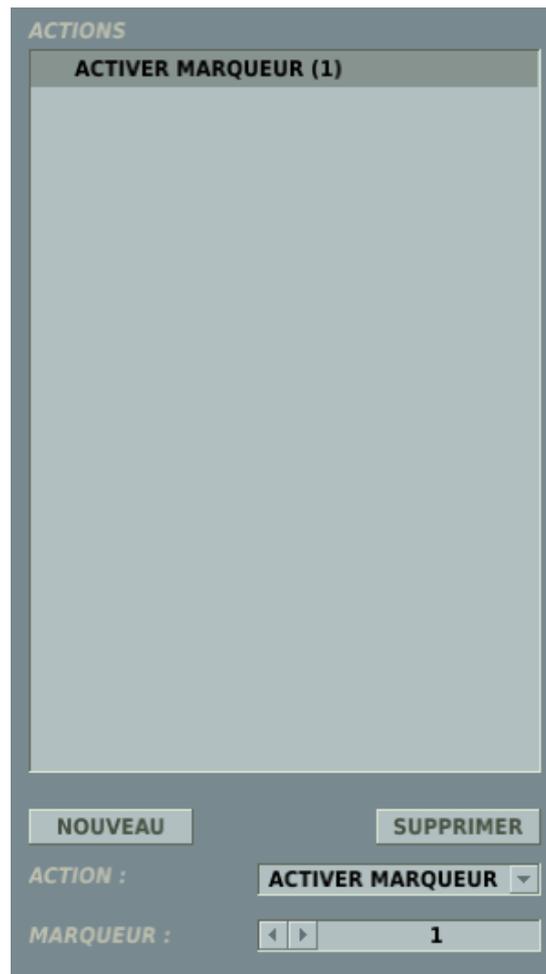
Bouton **SUPPRIMER**. Pressez le bouton SUPPRIMER pour retirer une règle de la liste. Vous devrez d'abord cliquer sur la règle pour la sélectionner.

Menu **TYPE**. A l'aide du menu déroulant vous pouvez choisir un type de règle pour votre déclencheur. Il y a dix-huit types de règles que vous pouvez utiliser :

- **UNITE ENDOMMAGEE**. Quand cette option est choisie, un menu UNITE apparaît en dessous. A partir de la liste disponible, choisissez l'unité qui va activer le déclencheur quand elle est endommagée. Les unités sont listées suivant le "NOM D'UNITE" qu'elles ont dans la fenêtre de placement des unités.
- **UNITE VIVANTE**. Quand cette option est choisie, un menu UNITE apparaît en dessous. A partir de la liste disponible, choisissez l'unité qui va activer le déclencheur tant qu'elle est en vie. Les unités sont listées suivant le "NOM D'UNITE" qu'elles ont dans la fenêtre de placement des unités.
- **UNITE DETRUITE**. Quand cette option est choisie, un menu UNITE apparaît en dessous. A partir de la liste disponible, choisissez l'unité qui va activer le déclencheur quand elle est détruite (morte). Les unités sont listées suivant le "NOM D'UNITE" qu'elles ont dans la fenêtre de placement des unités.
- **GROUPE VIVANT**. Quand cette option est choisie, un menu GROUPE apparaît en dessous. A partir de la liste disponible, choisissez le groupe qui va activer le déclencheur tant qu'il est en vie. Les groupes sont listés suivant le "NOM" qu'ils ont dans la fenêtre de placement des unités.
- **GROUPE DETRUIT**. Quand cette option est choisie, un menu GROUPE apparaît en dessous. A partir de la liste disponible, choisissez le groupe qui va activer le déclencheur quand il est détruit. Les groupes sont listés suivant le "NOM" qu'ils ont dans la fenêtre de placement des unités.
- **DELAI VRAI**. Quand cette option est choisie, un champ SECONDES apparaît en dessous. Soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en tapant la valeur dans le champ, entrez le temps en secondes avant que la règle soit vraie. Par exemple, si vous entrez 120, la règle deviendra vraie 2 minutes après le début de la mission.
- **DELAI FAUX**. Quand cette option est choisie, un champ SECONDES apparaît en dessous. Soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en tapant la valeur dans le champ, entrez le temps en secondes avant que la règle soit fausse. Par exemple, si vous entrez 120, la règle deviendra fausse 2 minutes après le début de la mission.
- **MARQUEUR VRAI**. Quand cette option est choisie, un champ MARQUEUR apparaît en dessous. Soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en tapant la valeur dans le champ, entrez le numéro du marqueur qui rendra la règle vraie quand lui-même sera vrai.
- **MARQUEUR FAUX**. Quand cette option est choisie, un champ MARQUEUR apparaît en dessous. Soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en tapant la valeur dans le champ, entrez le numéro du marqueur qui rendra la règle fausse quand lui-même sera vrai, et inversement.
- **TEMPS DEPUIS MARQUEUR**. Quand cette option est choisie, des champs MARQUEUR et SECONDES apparaissent en dessous. Soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en tapant la valeur dans le champ MARQUEUR, entrez le numéro du marqueur qui rendra la règle vraie quand lui-même sera vrai. Dans le champ SECONDE, entrez le délai en seconde entre le moment où le marqueur passe à l'état vrai et celui où la règle devient vraie.

- **UNITE DANS ZONE.** Quand vous créez une zone de déclenchement (voir ci-après), vous pouvez passer un déclencheur à l'état vrai quand une unité précise entre dans cette zone. En sélectionnant cette règle, deux champs apparaissent. Le menu déroulant UNITE vous permet de sélectionner l'unité qui va rendre la règle vraie quand elle va entrer dans la zone. Le menu déroulant ZONE qui liste les zones de déclenchement que vous avez créées.
- **UNITE HORS ZONE.** Cette règle fonctionne quasiment comme la règle UNITE DANS ZONE, à ceci près qu'elle deviendra vraie quand l'unité sortira de la zone.
- **UNITE DANS ZONE MOBILE.** Cette règle permet d'attacher une zone de déclenchement à une unité de telle sorte qu'elle bouge en même temps que l'unité. Quand vous la sélectionnez, vous devez d'abord choisir l'unité à laquelle la zone sera attachée dans le menu UNITE DE ZONE. Ensuite, sélectionnez la zone qui sera attachée à l'unité. Notez que vous pourriez utiliser n'importe quelle zone déjà créée, mais il est recommandé de créer une zone dédiée à cette unité et la placer dans un coin inutilisé de la carte. Enfin, vous devez choisir l'unité qui fera devenir la règle vraie en entrant dans la zone. Faites-le en utilisant le menu déroulant UNITE.
- **UNITE HORS ZONE MOBILE.** Cette règle permet d'attacher une zone de déclenchement à une unité de telle sorte qu'elle bouge en même temps que l'unité. Quand vous la sélectionnez, vous devez d'abord choisir l'unité à laquelle la zone sera attachée dans le menu UNITE DE ZONE. Ensuite, sélectionnez la zone qui sera attachée à l'unité. Notez que vous pourriez utiliser n'importe quelle zone déjà créée, mais il est recommandé de créer une zone dédiée à cette unité et la placer dans un coin inutilisé de la carte. Enfin, vous devez choisir l'unité qui fera devenir la règle vraie en sortant de la zone. Faites-le en utilisant le menu déroulant UNITE.
- **ALEATOIRE.** La règle Aléatoire vous permet de définir le pourcentage de chances de voir l'action (les actions) attachée(s) au déclencheur se réaliser. Utilisez les flèches gauche et droite ou entrez directement une valeur dans le champ pour ajuster la probabilité. La valeur peut varier entre 0 (aucune chance) et 100 (certain) en pourcentage. L'action qui utilise cette règle le plus couramment est Activer Groupe. Ceci vous permettra de définir l'apparition aléatoire d'unités dans une mission.
- **CAMP JOUEUR.** Cette option vous permet de réserver l'utilisation d'un déclencheur à un des deux camps. C'est une fonctionnalité utile en partie multi-joueurs. Par exemple : Si vous avez un déclencheur "quand le groupe X du camp Bleu est détruit – envoyer un message de détresse". Normalement, tous les joueurs dans la partie, indépendamment de leur camp, recevraient ce message. Cette règle vous permet de n'envoyer ce message qu'aux joueurs d'un des deux camps (le camp sélectionné).
- **ALTITUDE UNITE SUPERIEURE A.** Cette règle vous permet de définir une unité et une altitude en mètres. Si l'unité vole au-dessus de l'altitude réglée, le déclencheur devient vrai.
- **ALTITUDE UNITE INFÉRIEURE A.** Cette règle vous permet de définir une unité et une altitude en mètres. Si l'unité vole en dessous de l'altitude réglée, le déclencheur devient vrai.

**ACTIONS.** Une fois que vous avez défini les règles qui vont déterminer si un déclencheur est vrai ou faux, vous devez ensuite déterminer les actions qui en découlent.



Pour définir une ou plusieurs actions pour un déclencheur, vous devrez utiliser les fonctions suivantes :

Bouton **NOUVEAU**. Pressez le bouton NOUVEAU pour définir une nouvelle action sur le déclencheur sélectionné. Notez que vous pouvez créer plusieurs actions pour un seul déclencheur. Quand vous créez une nouvelle action vous devez définir l'ACTION ainsi que d'autres données qui varient en fonction du type de cette action. Chaque nouvelle action que vous créez est listée dans la liste récapitulative des actions.

Bouton **SUPPRIMER**. Pressez le bouton SUPPRIMER pour retirer une action de la liste. Vous devez d'abord cliquer sur l'action que vous voulez retirer, avant d'appuyer sur le bouton SUPPRIMER.

Menu déroulant **ACTION**. A l'aide de cette liste, vous pouvez choisir une action pour le déclencheur. Il existe six types d'actions :

- **MESSAGE**. Pour qu'un déclencheur affiche un message sur l'écran, vous devrez utiliser cette action. Après avoir sélectionné cette action, une boîte de saisie TEXTE apparaît. Tapez le message que vous souhaitez afficher.
- **MESSAGE & DUREE**. Cette action fonctionne exactement comme l'action MESSAGE, mais un champ supplémentaire SECONDES est proposé pour vous permettre de définir la durée d'affichage du message.
- **ACTIVER MARQUEUR**. Cette action vous permet de basculer l'état d'un marqueur à vrai. Utilisez les flèches gauche et droite du champ MARQUEUR pour choisir le marqueur que vous souhaitez altérer, ou entrez directement son numéro dans le champ.

- **DESACTIVER MARQUEUR.** Cette action vous permet de basculer l'état d'un marqueur à faux. Utilisez les flèches gauche et droite du champ MARQUEUR pour choisir le marqueur que vous souhaitez altérer, ou entrez directement son numéro dans le champ
- **SON.** L'action Son vous offre la possibilité de jouer un fichier audio. Ceci est souvent utilisé en conjonction avec une action MESSAGE. Une fois ce type choisi, un champ FICHIER apparaît avec un bouton OUVRIR à côté de lui. Pressez le bouton OUVRIR et utilisez l'explorateur de fichiers/dossiers pour choisir le fichier à jouer (format .wav ou .ogg). Le nom du fichier audio est alors affiché dans le champ FICHIER.
- **ACTIVER GROUPE.** Par défaut, les unités apparaissent automatiquement dans une mission quand celle-ci démarre. Cependant, en utilisant l'action ACTIVER GROUPE, vous pouvez choisir de n'activer des groupes d'unités qu'en fonction des règles établies. Les règles courantes pour gérer l'activation des groupes sont ALEATOIRE, DELAI VRAI, MARQUEUR VRAI et UNITE DANS ZONE. IMPORTANT : POUR QU'UN GROUPE SOIT ACTIVE PAR UNE REGLE, VOUS DEVEZ DONNER LA VALEUR 23 (HEURES) AU TEMPS D'ATTENTE DU GROUPE! Un groupe avec une valeur de temps d'attente à 00 par défaut n'utilisera pas cette action d'activation.

*NOTE. Seul le déclencheur ACTIVER GROUPE est fonctionnel en multijoueur.*

### Exercice pratique

Maintenant que nous avons passé en revue les mécanismes du système des déclencheurs, nous allons créer une mission simple et la scénariser à l'aide de cet outil. Dans cette mission, nous allons faire ceci :

1. Le joueur volera vers la zone de combat, et quand il arrivera à proximité de cette zone, l'artillerie alliée bombardera une position ennemie.
2. Le joueur approchant de la zone de combat, il recevra un message du Contrôle Aérien Avancé sur les cibles à traiter.
3. Quand le joueur aura détruit les unités blindées ennemies, les forces terrestres alliées avanceront.
4. Quand les forces alliées auront atteint leur objectif, elles préviendront le joueur du succès de la mission par radio.

La première chose que nous allons faire est de définir des zones de déclenchement. Ainsi, nous allons créer trois zones différentes et trois déclencheurs : nous allons les appeler Début Artillerie, Message FAC et Succès Mission, puis nous allons affecter un type UNE FOIS à chacun des déclencheurs.

UNE FOIS (Début Artillerie) UNE FOIS (Message FAC) UNE FOIS (Mission réussie)	
NOUVEAU	SUPPRIMER
TYPE :	UNE FOIS
NOM :	Mission réussie

Nous allons maintenant définir les règles et les actions pour chacun de ces déclencheurs.

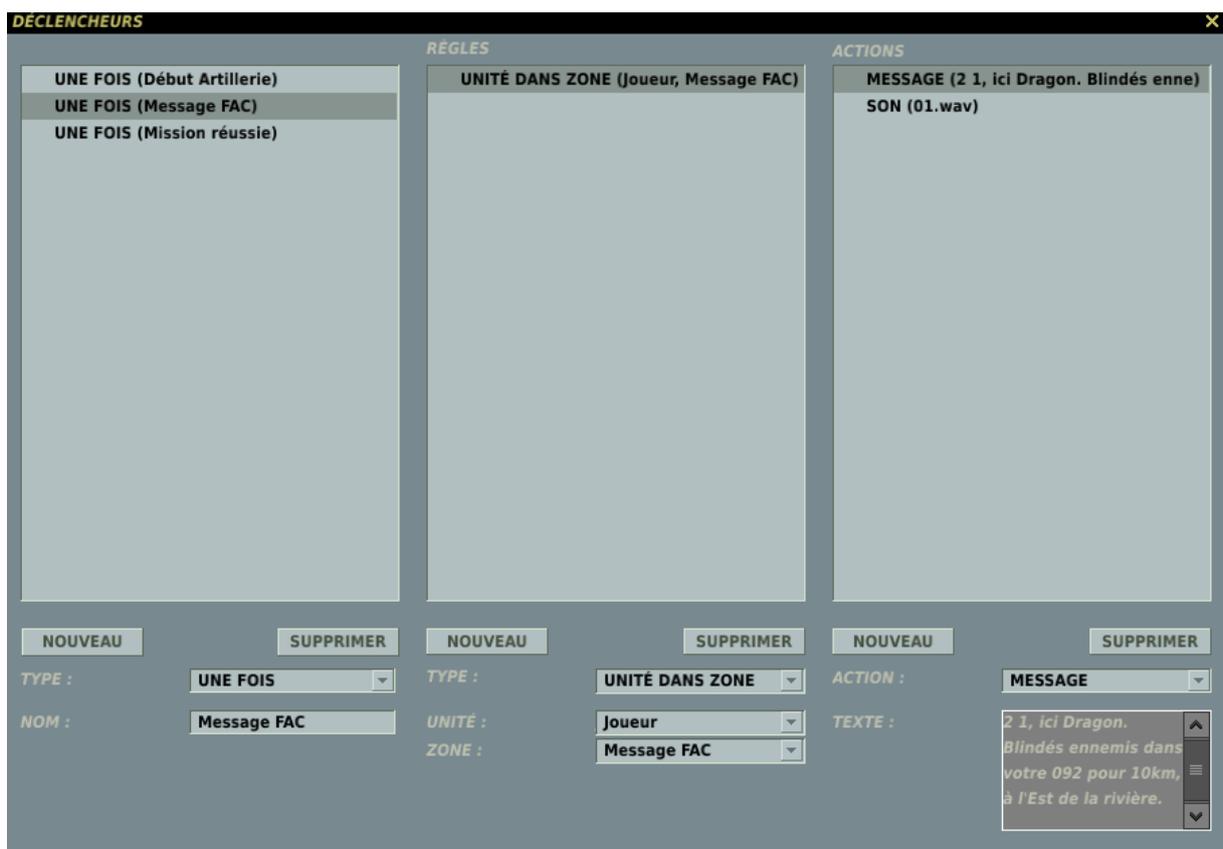
Pour le déclencheur Début Artillerie, nous allons créer une règle du type UNITE DANS ZONE. Dans le champ UNITE, nous sélectionnerons l'hélicoptère du joueur et dans le champ ZONE, nous choisirons la zone Début Artillerie. Cette zone aura été créée avec le l'outil de création de zone de déclenchement dont nous parlerons plus tard.

DECLENCHEURS		REGLES		ACTIONS	
UNE FOIS (Début Artillerie) UNE FOIS (Message FAC) UNE FOIS (Mission réussie)		UNITÉ DANS ZONE (Joueur, Début Artillerie)		ACTIVER GROUPE (Artillerie-01)	
NOUVEAU	SUPPRIMER	NOUVEAU	SUPPRIMER	NOUVEAU	SUPPRIMER
TYPE :	UNE FOIS	TYPE :	UNITÉ DANS ZONE	ACTION :	ACTIVER GROUPE
NOM :	Début Artillerie	UNITÉ :	Joueur	GROUPE :	Artillerie-01
		ZONE :	Début Artillerie		

Pour définir l'action, nous appuierons sur NOUVEAU et choisirons ensuite ACTIVER GROUPE en tant qu'action. Ceci fait, nous choisissons le GROUPE Artillerie-01. Comme il s'agira d'un groupe activé, nous devons régler son temps d'attente sur 23 heures.

Nous allons ensuite programmer Message FAC. Nous devons sélectionner le déclencheur Message FAC dans la liste et cliquer sur le bouton Nouveau de la zone REGLES. A nouveau nous choisissons un TYPE UNITE DANS ZONE et le Joueur comme UNITE. Cependant, cette fois-ci, nous choisissons la ZONE Message FAC.

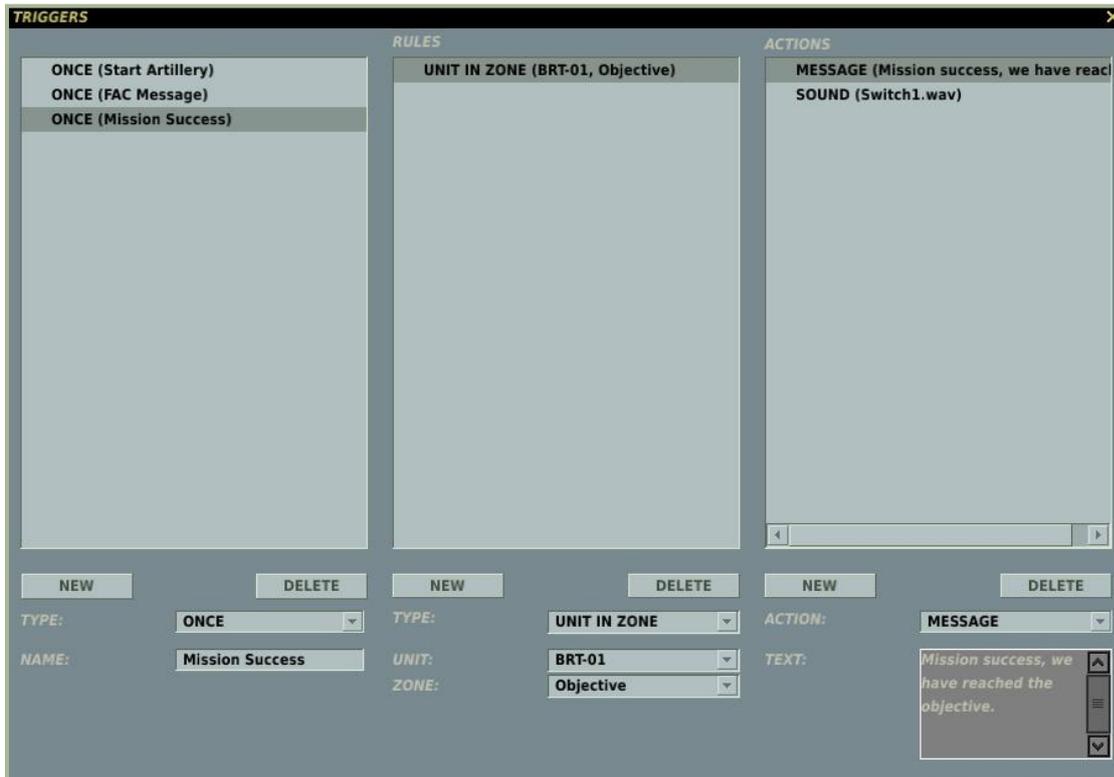
Pour l'action, nous voulons à la fois un message texte et un message audio. Nous allons donc d'abord presser le bouton NOUVEAU de la zone ACTIONS et vérifier que l'ACTION par défaut est bien MESSAGE. Il faudra ensuite entrer le texte du message dans la boîte TEXTE.



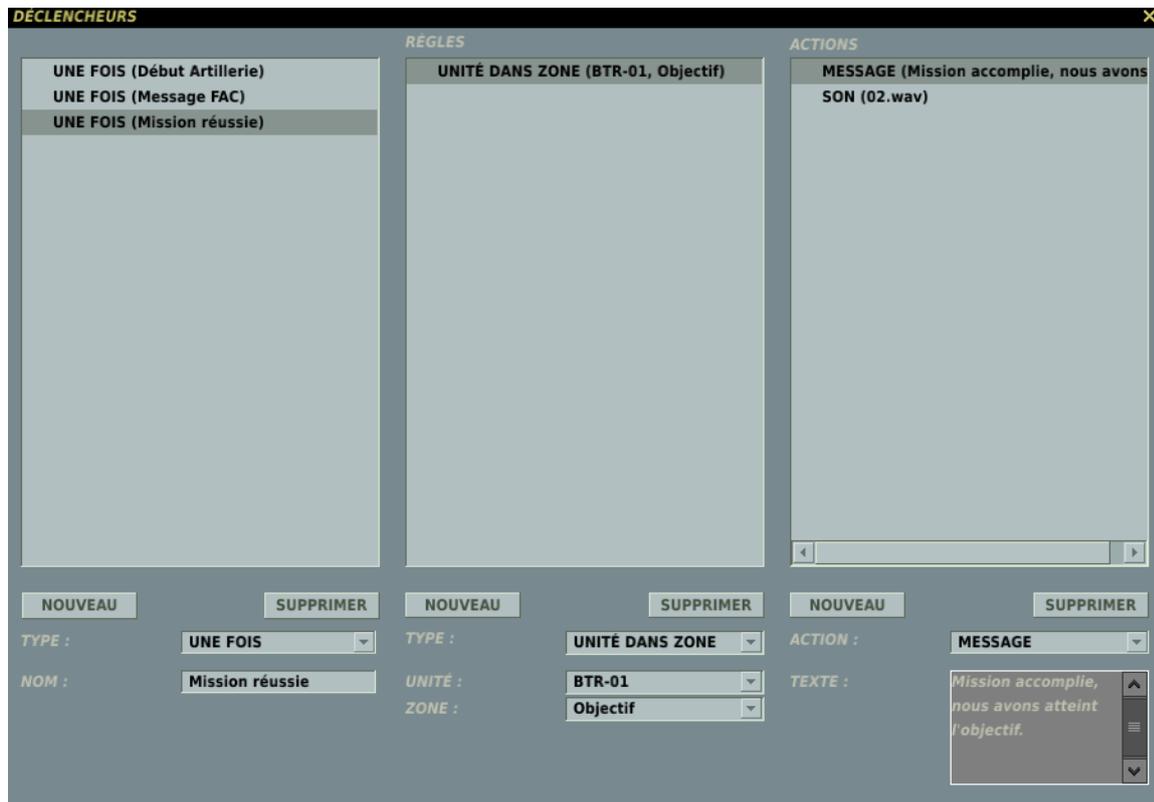
Nous allons ensuite devoir créer une deuxième action pour ce déclencheur. Nous choisirons cette fois un TYPE SON. Il faudra ensuite presser le bouton OUVRIR et utiliser l'explorateur de fichiers pour choisir le fichier audio à jouer.

Le troisième ensemble déclencheur-zone-règle-action que nous allons créer va être pour le message Succès Mission. Il sera activé lorsque les forces alliées atteindront leur objectif. L'objectif sera défini par la zone de déclenchement que nous avons déjà créée.

Nous allons ensuite créer une règle de type UNITE DANS ZONE. Pour l'UNITE nous choisissons une des unités blindées alliées (BTR-01) et pour la ZONE, ce sera l'objectif.



Pour ce qui est des actions, Nous souhaitons un message texte et audio. Nous allons donc presser le bouton NOUVEAU de la zone ACTIONS et vérifier que l'action MESSAGE est bien sélectionnée par défaut. Il faudra ensuite entrer le texte du message dans la boîte TEXTE. Nous allons ensuite devoir créer une deuxième action pour ce déclencheur. Nous choisirons cette fois un SON. Il faudra ensuite presser le bouton OUVRIRE et utiliser l'explorateur de fichiers pour choisir le fichier audio à jouer.



Le déclencheur que nous allons maintenant créer est celui qui va permettre aux forces alliées d'avancer vers leur objectif une fois la menace adverse détruite. Dans ce but, Nous allons créer un nouveau déclencheur de type UNE FOIS et l'appeler Avancer. Ensuite, nous devons créer une nouvelle règle du type GROUPE MORT. Pour le champ UNITE, nous allons choisir les unités ennemies qui bloquent le passage (Objectif-01). Concernant les actions, nous allons en CREER une de type ACTIVER. Dans le champ GROUPE, nous allons choisir la force armée alliée qui s'activera alors et avancera jusqu'à son objectif quand les forces ennemies auront été détruites. Rappelez-vous que nous avons dû régler le temps d'attente des forces terrestres alliées (BTR-01) sur 23 heures.

Le dernier déclencheur que nous allons créer servira à assigner une probabilité apparaître à une unité de défense aérienne ennemie. Nous allons donc créer un déclencheur de type UNE FOIS et l'appeler DCA Aléatoire. Ensuite, nous allons créer une nouvelle règle du type ALEATOIRE. Dans le champ %, nous choisirons 50 (50%).



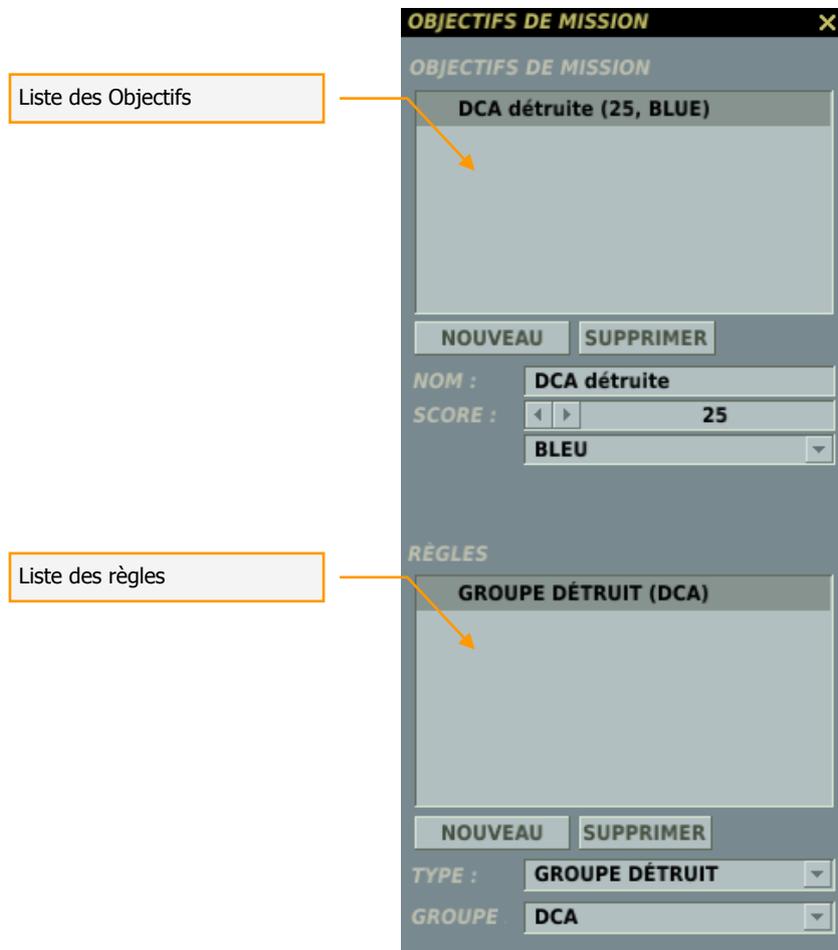
Pour définir l'action, nous allons créer une nouvelle action de type ACTIVER GROUPE. A partir du menu déroulant, nous allons sélectionner une unité de défense aérienne ennemie que nous aurons créée plus tôt.

## Définir les Objectifs de la Mission



Lorsque le simulateur évalue la réussite d'une mission, il utilise le total des points affectés par le créateur de celle-ci. Si le total des points à la fin de la mission est inférieur ou égal à 49, la mission est un échec; si le total est égal à 50 la mission est nulle. Enfin, si le total est supérieur ou égal à 51, la mission est un succès. Ce total de points est aussi utilisé pour définir quelle étape et quelle mission viendront ensuite dans une campagne.

Le système de règles utilisé pour le système de Déclencheurs est aussi utilisé pour la définition des objectifs. Dans la fenêtre des Objectifs, la liste de tous les objectifs créés est affichée dans la zone du haut. Lorsqu'un Objectif est sélectionné en cliquant dessus, ses règles sont affichées dans la zone du bas.



Pour créer un nouvel objectif, utilisez les cinq fonctions suivantes sous la liste :

- Bouton **NOUVEAU**. Pressez ce bouton pour ajouter un nouvel objectif à la liste.
- Bouton **SUPPRIMER**. Pour retirer un objectif de la liste, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton SUPPRIMER.
- **NOM**. Taper ici le nom que vous souhaitez affecter à l'objectif. Ce nom, ainsi que le score et l'affectation d'un objectif seront affichés dans la liste des objectifs.
- **SCORE**. Chaque objectif peut se voir affecter un score en points, soit à l'aide des boutons gauche et droit ou alors en l'entrant à la main dans ce champ.

Le menu déroulant en bas vous permet de définir à qui iront les points définis ci-dessus. Il existe trois options :

- **MODE SOLO**. Ce réglage est utilisé pour les missions pour joueur solo et les points ne sont attribués qu'au joueur.
- **ROUGE**. Un objectif affecté à ROUGE verra ses points décernés au camp ROUGE.
- **BLEU**. Un objectif affecté à BLEU verra ses points décernés au camp BLEU.

Une fois qu'un objectif a été créé, vous devez cliquer sur le bouton NOUVEAU sous la zone des règles pour déterminer les règles sur lesquelles l'objectif sera basé. La création de ces règles se fait de la même manière que pour celles des déclencheurs :

Bouton **NOUVEAU**. Pressez le bouton NOUVEAU pour définir une nouvelle règle. Quand vous créez une nouvelle règle, vous avez besoin de lui assigner un TYPE et de définir plusieurs autres données qui varient en fonction du TYPE choisi

Bouton **SUPPRIMER**. Pressez le bouton SUPPRIMER pour retirer une règle de la liste. Vous devrez d'abord cliquer sur la règle pour la sélectionner.

Menu **TYPE**. A l'aide du menu déroulant vous pouvez choisir un type de règle pour votre objectif. Les types suivants sont à votre disposition :

- **UNITE ENDOMMAGEE**. Quand cette option est choisie, un menu UNITE apparaît en dessous. A partir de la liste disponible, choisissez l'unité qui doit être endommagée pour incrémenter le total des points. Les unités sont listées suivant le "NOM D'UNITE" qu'elles ont dans la fenêtre de placement des unités.
- **UNITE VIVANTE**. Quand cette option est choisie, un menu UNITE apparaît en dessous. A partir de la liste disponible, choisissez l'unité qui doit rester vivante pour incrémenter le total des points. Les unités sont listées suivant le "NOM D'UNITE" qu'elles ont dans la fenêtre de placement des unités.
- **UNITE DETRUITE**. Quand cette option est choisie, un menu UNITE apparaît en dessous. A partir de la liste disponible, choisissez l'unité qui doit être détruite pour incrémenter le total des points. Les unités sont listées suivant le "NOM D'UNITE" qu'elles ont dans la fenêtre de placement des unités.
- **GROUPE VIVANT**. Quand cette option est choisie, un menu GROUPE apparaît en dessous. A partir de la liste disponible, choisissez le groupe qui doit rester en vie pour incrémenter le total des points. Les groupes sont listés suivant le "NOM" qu'ils ont dans la fenêtre de placement des unités.
- **GROUPE DETRUIT**. Quand cette option est choisie, un menu GROUPE apparaît en dessous. A partir de la liste disponible, choisissez le groupe qui doit être détruit pour incrémenter le total des points. Les groupes sont listés suivant le "NOM" qu'ils ont dans la fenêtre de placement des unités.
- **DELAI VRAI**. Quand cette option est choisie, un champ SECONDES apparaît en dessous. Soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en tapant la valeur dans le champ, entrez le temps en secondes avant que la règle soit vraie et que le total des points soit incrémenté. Par exemple, si vous entrez 120, la règle deviendra vraie 2 minutes après le début de la mission.
- **DELAI FAUX**. Quand cette option est choisie, un champ SECONDES apparaît en dessous. Soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en tapant la valeur dans le champ, entrez le temps en secondes avant que la règle soit fautive et que le total des points soit incrémenté. Par exemple, si vous entrez 120, la règle deviendra fautive 2 minutes après le début de la mission.
- **MARQUEUR VRAI**. Quand cette option est choisie, un champ MARQUEUR apparaît en dessous. Soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en tapant la valeur dans le champ, entrez le numéro du marqueur qui incrémentera le total des points quand lui-même sera vrai.

- **MARQUEUR FAUX.** Quand cette option est choisie, un champ MARQUEUR apparaît en dessous. Soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en tapant la valeur dans le champ, entrez le numéro du marqueur qui incrémentera le total des points quand lui-même sera faux.
- **TEMPS DEPUIS MARQUEUR.** Quand cette option est choisie, des champs MARQUEUR et SECONDES apparaissent en dessous, Soit en utilisant les flèches gauche et droite, soit en tapant la valeur dans le champ MARQUEUR, entrez le numéro du marqueur qui incrémentera le total des points quand lui-même sera vrai. Dans le champ SECONDE, entrez le délai en seconde entre le moment où le marqueur passe à l'état vrai et celui où la règle devient vraie.
- **UNITE DANS ZONE.** Quand vous créez une zone de déclenchement (vu plus loin dans le document), vous pouvez passer un déclencheur à l'état vrai quand une unité précise entre dans cette zone. En sélectionnant cette règle, deux champs apparaissent. Le menu déroulant UNITE vous permet de sélectionner l'unité qui doit entrer dans la zone pour incrémenter le total des points. Le menu déroulant ZONE qui liste les zones de déclenchement que vous avez créées.
- **UNITE HORS ZONE.** Cette règle fonctionne quasiment comme la règle UNITE DANS ZONE, à ceci près qu'elle incrémente le total des points quand l'unité sortira de la zone.
- **UNITE DANS ZONE MOBILE.** Cette règle permet d'attacher une zone de déclenchement à une unité de telle sorte qu'elle bouge en même temps que l'unité. Quand vous la sélectionnez, vous devez d'abord choisir l'unité à laquelle la zone sera attachée dans le menu UNITE DE ZONE. Ensuite, sélectionnez la zone qui sera attachée à l'unité. Notez que vous pourriez utiliser n'importe quelle zone déjà créée, mais il est recommandé de créer une zone dédiée à cette unité et la placer dans un coin inutilisé de la carte. Enfin, vous devez choisir l'unité qui doit entrer dans la zone pour incrémenter le total des points. Faites-le en utilisant le menu déroulant UNITE.
- **UNITE HORS ZONE MOBILE.** Cette règle permet d'attacher une zone de déclenchement à une unité de telle sorte qu'elle bouge en même temps que l'unité. Quand vous la sélectionnez, vous devez d'abord choisir l'unité à laquelle la zone sera attachée dans le menu UNITE DE ZONE. Ensuite, sélectionnez la zone qui sera attachée à l'unité. Notez que vous pourriez utiliser n'importe quelle zone déjà créée, mais il est recommandé de créer une zone dédiée à cette unité et la placer dans un coin inutilisé de la carte. Enfin, vous devez choisir l'unité qui doit être en dehors de la zone pour incrémenter le total des points. Faites-le en utilisant le menu déroulant UNITE.

## Options de la Mission



**Options.** En plus des options générales de DCS, vous pouvez également régler des options uniques dédiées à une mission. Ces options seront utilisées si l'option "Utiliser ces options pour toutes les missions" n'est pas cochée dans l'écran Options/Jouabilité.

Sur la partie gauche de la fenêtre se trouvent les cases à cocher FORCER. En cochant une de ces cases, vous forcerez les autres joueurs d'une mission multi-joueurs à utiliser la valeur définie pour l'option correspondante.

Sur la partie droite se trouvent les cases à cocher et les menus VALEUR. Lorsque la case FORCER d'une ligne d'option est cochée, la VALEUR peut alors être changée.

Vous pouvez choisir les options de mission suivantes :



**RECUPERATION DE CRASH.** Si votre appareil est détruit au cours d'une mission, vous pouvez réapparaître dans un appareil intact.

**VUES EXTERNES.** Si cette option est active, vous pouvez obtenir des vues externes en fonction des options suivantes :

- **Mon appareil.** Votre appareil.
- **ALLIÉS.** Unités de votre camp.
- **ENNEMIS.** Unités du camp opposé.

**EFFETS-G.** A partir du menu déroulant sur la droite, vous pouvez choisir le niveau des effets G. Ceux-ci comportent : AUCUN, ATTENUÉS, REALISTES. Avant d'avoir accès à cette liste, vous devez forcer l'option. Les effets G sont inexistantes lorsqu'on vole en hélicoptère dans DCS

**VERROUILLAGE VISUEL.** Si cette option est activée, pressez la touche de verrouillage visuel pour garder les yeux de votre pilote fixés sur un véhicule ou un point au sol.

**CARBURANT ILLIMITE.** Si cette option est activée, aucun carburant n'est consommé par votre appareil. Notez que votre jauge sera toujours à 100%.

**MUNITIONS ILLIMITEES.** Si cette option est activée, les munitions utilisées sont automatiquement remplacées.

**ASSISTANCE RADIO.** Si cette option est activée Des informations vous sont fournies concernant les menaces en approche, quand vous êtes à leur portée de tir.

**BULLES D'AIDE.** Si cette option est activée, quand vous déplacez votre curseur au-dessus d'un contrôle, une note succincte expliquant le rôle du contrôle est affichée.

**IMMORTEL.** Si cette option est activée, il sera impossible d'endommager ou de détruire votre appareil.

**ETIQUETTES.** Si cette option est activée, vous pouvez afficher des étiquettes facilement décelables sur les unités amies et ennemies. Les unités proches donneront leur type et leur distance. Les unités à distance moyenne donneront uniquement leur distance. Et les unités éloignées seront seulement représentées par un marqueur.

**VOL FACILE.** Le vol facile réduit grandement la complexité et le défi de piloter un appareil dans DCS. Lorsque la case est décochée, l'appareil utilise le système de modèle de vol avancé, qui est très réaliste mais peut représenter un défi pour les apprentis-pilotes. Le mode de vol facile rend le pilotage plus facile et rassurant.

**AVIONIQUE FACILE.** Bien que DCS : Black Shark propose un ensemble très réaliste d'instruments, vous pouvez choisir de jouer en mode Arcade avec une avionique plus facile à utiliser. Cette option permet le verrouillage facile, des capteurs omniscients, et des alertes de menace supplémentaires. Pour une explication détaillée sur le mode Avionique Facile, consultez la partie de ce manuel intitulée Options/Jouabilité.

**ENVIRONNEMENT.** Si cette option est activée, vous pouvez choisir parmi trois niveaux de détail d'environnement. L'environnement est constitué des objets qui peuplent la carte : bâtiments, arbres, lignes haute-tension, etc. Votre réglage de l'environnement peut avoir un impact important sur la fluidité du jeu. Si votre jouabilité est dégradée, il se peut que vous préféreriez réduire ce réglage. Les valeurs possibles sont BAS, MOYEN et HAUT.

**TRAFIC CIVIL.** Si cette option est activée, Le monde sera peuplé de voitures, de camions et de trains se déplaçant à travers la zone détaillée du théâtre des opérations. Une fois l'option sélectionnée, vous devez choisir entre OUI et NON dans la liste déroulante.

## Lancer la Simulation



Pressez le bouton avec la flèche bleue pour sortir de l'éditeur de mission et entrer dans le simulateur.

## Placer un Avion et un Hélicoptère



En haut de la barre d'outils des objets se trouvent les boutons Placer Avion et Placer Hélicoptère. Vous utiliserez ces boutons pour placer des groupes d'appareils dans la mission, définir leurs plans de vol et les actions qu'ils effectueront. Lors du placement d'un groupe, il est important de se rappeler que les groupes peuvent être composés de une à quatre unités. Comme les placements des appareils à voilure fixe et tournante sont très similaires, nous en discuterons en même temps.

Les fenêtres de placement d'appareil comprennent de nombreuses fonctions qui sont décrites ci-dessous. Nous les aborderons de haut en bas.

**GROUPE D'HÉLICOPTÈRES** X

PAYS: Russie

NOM: Joueur #001

TÂCHE: Support aérien

UNITÉ: 1 DE 1

TYPE: Ka-50

PILOTE: Berkout

NIVEAU: Joueur

N°: 43

INDICATIF: 143

CACHÉ SUR LA CARTE

PNT NAV: 4 DE 6

NOM: Point initial

TYPE: Point de Virage

ALT: 50 m

VITESSE: 150 km/h

ETA: 0 : 4 : 37 / 0

AJOUT ÉDITER SUPPR

ATTENTE: 0 : 0 : 0 / 0

POINT PVI: point de navigation 4

**PAYS.** Le menu déroulant Pays affiche tous les pays, qu'ils soient affectés au camp rouge ou au camp bleu quand la mission a été créée à l'aide du bouton CREE UNE NOUVELLE MISSION. Le pays choisi limitera le TYPE d'appareil disponible.

**NOM.** Dans le champ nom, vous devez entrer un nom unique pour ce groupe d'appareils. Si vous n'en entrez pas, un nom par défaut sera généré. Le nom que vous avez créé sera utilisé dans le fonctionnement de déclencheurs dont une des règles est par exemple de type GROUPE MORT. Soyez toujours attentif à n'assigner un nom qu'à un seul groupe.

**TÂCHE.** Lorsque vous affecterez une tâche à un groupe d'appareils, vous allez altérer la façon dont ce groupe va se comporter dans la mission, ainsi que son armement par défaut. Le choix des tâches sera limité par le type de l'appareil. Dans le menu déroulant, les tâches suivantes sont disponibles en fonction du type d'appareil :

- **Rien.** Par défaut, chaque nouvel appareil ajouté dans une mission est dénué de toute tâche. Conformément, il n'aura aucun armement à part peut-être un canon interne. Un tel appareil ne prendra aucune part active dans le combat et suivra juste sa route. Sous la menace d'une attaque ennemie, cet appareil essaiera de s'enfuir ou tentera une contre-attaque s'il est suffisamment proche.
- **Contrôle Aérien Avancé (AFAC).** Cette tâche fera que l'appareil ainsi désigné marquera les cibles qui lui sont assignées à l'aide de roquettes fumigènes ou de fusées. Pour les missions de nuit, cela peut être utile d'affecter un avion à cette tâche en support d'un joueur volant sur Ka-50.
- **Attaque Antinavires.** Cette tâche consiste à faire que l'appareil cherche des navires ennemis dans une zone déterminée, et les attaque ensuite avec les armes appropriées. Lorsque vous assignez une telle tâche, il est préférable d'armer l'appareil avec des missiles guidés antinavires. De plus, il faudra que l'appareil embarque un système de détection qui puisse verrouiller des cibles navales à longue distance pour pouvoir utiliser de telles munitions.
- **AWACS.** Un appareil AWACS vole suivant un circuit linéaire ou circulaire en faisant des boucles entre deux points de navigation et alerte les appareils, les sites SAM et les navires alliés lorsqu'il détecte des appareils ennemis. Certains systèmes SAM peuvent recevoir des données d'acquisition de cible depuis un AWACS même si leur système d'acquisition radar a été détruit. Notez que la détection de l'AWACS peut être limitée par la portée de son radar, les cibles basses, et le masquage du terrain.
- **Patrouille aérienne (CAP).** La mission de type CAP implique de voler en suivant un circuit en forme d'hippodrome entre des points définis, et défendre cette zone contre toute incursion ennemie. Ce type de tâche n'implique pas la détection et la destruction de cibles terrestres, ni une déviation significative par rapport au plan de vol initial pour intercepter un appareil. Soyez conscient qu'une CAP à haute altitude vous rendra la vie plus facile pour les interdictions à basse altitude. La combinaison de CAPs haute et basse altitude est la solution la plus équilibrée. Le facteur crucial pendant une patrouille est la quantité de carburant, qui limite la distance et la durée de la CAP. Tout appareil IA arrêtera de patrouiller et retournera à la base dès que son niveau de carburant atteindra le minimum nécessaire au vol de retour (niveau Bingo).
- **Support aérien (CAS).** Le CAS implique de chercher activement des cibles ennemies au sol sur le champ de bataille et les détruire. Ici, le fait de faire des frappes d'une précision absolue n'est pas d'une importance cruciale. Les avions d'attaque au sol Su-25T et A-10A sont les plus adaptés au CAS, bien que les Su-25, Su-27, MiG-29, MiG-27 et autre F/A-18 puissent aussi mener à bien cette mission. Il s'agit également de la mission de prédilection des hélicoptères d'attaque que sont le Ka-50 et l'Apache. Les cibles idéales de ces attaques sont les systèmes de défense aérienne. Lors de l'attaque d'unités terrestres mobiles (même si elles sont à l'arrêt), le CAS est le meilleur choix (contrairement à l'Attaque au Sol). Utilisez l'outil de Désignation pour définir la zone de recherche de cibles de l'appareil en CAS.
- **Escorte.** Cette tâche est dévolue aux chasseurs et aux hélicoptères d'attaque, et implique l'escorte d'un appareil allié (appareil de transport, bombardier, ou avion d'attaque au sol) et sa défense contre les possibles attaques d'appareils et de systèmes anti-aériens ennemis. Ce faisant, l'escorte ne doit pas engager de combat avec les ennemis, si ceux-ci ne présentent pas une menace ou se trouvent significativement éloignés du plan de vol.

- **Offensive aérienne (Sweep).** Il s'agit d'une mission de combat qui consiste à pénétrer l'espace aérien adverse pour attaquer les chasseurs et autres types d'appareils ennemis. Le principal objectif est d'obtenir la supériorité aérienne et d'assurer l'utilisation sans entrave de l'espace aérien par les appareils amis. Comme les appareils y participant peuvent se trouver à une distance considérable de leur base et prendre part à des combats de façon prolongée, l'emport de carburant sera un facteur crucial.
- **Décollage sur alerte (GAI).** Lorsqu'il prend part à une mission GAI, un appareil reste en alerte sur la piste avec ses moteurs en route. À la réception de données de l'AWACS ou autre, sur l'approche d'ennemis, l'appareil décolle et essaie de les intercepter. Plusieurs appareils en GAI décolleront l'un après l'autre pour intercepter les appareils ennemis. Lorsque vous planifiez cette mission, vous n'avez pas besoin de définir de plan de vol. Tout ce que vous avez à faire est de choisir la base de décollage et définir la mission en tant que GAI. Notez que si vous planifiez une mission GAI, l'appareil en alerte apparaît sur la piste que lorsque des données sur une éventuelle cible sont disponibles. Pour obtenir les meilleurs résultats, placez des radars sur la base tels que les radars d'alerte avancée 1L13 et 55G6.
- **Attaque au sol.** Cette tâche est utilisée pour chercher des cibles statiques au sol (centrales, gares ferroviaires, aérodromes, etc.) dans une zone donnée, puis les attaquer et les détruire à l'aide de bombes ou de roquettes. Ce type de mission implique généralement l'utilisation de bombes non-guidées pesant entre 250 et 1500 kg. Votre appareil peut également détruire des cibles à l'aide de roquettes non-guidées. Lorsque vous préparez une telle tâche, il est préférable de définir la zone de recherche au-dessus d'une zone globale que vous souhaitez voir attaquée.
- **Interception.** Il s'agit d'une tâche défensive au cours de laquelle l'appareil doit effectuer une recherche active d'appareils ennemis en approche, à l'aide d'informations en provenance de radars terrestres ou aéroportés. Ce type de tâche de combat est à réserver pour la défense à grande échelle et la patrouille active, et ne doit pas être utilisée pour la défense de zones restreintes ou d'installations ciblées. En poursuivant un ennemi, il se peut que l'intercepteur dévie loin de son plan de vol et la zone à protéger serait alors laissée sans défense.
- **Frappe chirurgicale.** La mission de frappe chirurgicale consiste à rechercher des cibles terrestres dans une zone restreinte et à les attaquer à l'aide de munitions de précision guidées. En plus de l'armement cité ci-dessus, l'appareil peut également emporter de bombes à guidage Laser pour accomplir cette mission. Lorsque vous préparez une telle tâche, vous devez définir la zone de recherche uniquement sur une cible précise (petit cercle de ciblage). Par exemple : Si vous affectez un appareil à la destruction d'un pont, définissez le cercle de ciblage pour qu'il ne couvre que le pont.
- **Transport.** Un appareil affecté à une mission de transport ne prend part à aucune action contre des forces ennemies et suit juste son plan de vol. Sous la menace d'un appareil ennemi, il essaiera de prendre la fuite.
- **Reconnaissance.** L'appareil volera directement au-dessus du point de navigation affecté à la tâche de reconnaissance, afin de récupérer un maximum d'informations.
- **Ravitaillement.** Ce type de tâche ne peut être assigné qu'à un avion ravitailleur. Si un appareil est affecté à cette mission, il ravitaillera tout appareil allié qui en fera la demande. L'utilisation d'un circuit en hippodrome est conseillée.
- **Attaque de piste.** Il s'agit d'une variante particulière d'attaque au sol, qui permettra à l'appareil d'aligner l'axe de son attaque avec celui de la piste visée. Ceci est

particulièrement utile pour l'emploi de munitions anti-piste. Pour ce faire, définissez la zone de ciblage au-dessus de l'aérodrome à attaquer, et choisissez Aérodrome dans les Catégories de Cibles.

- **Suppression des Défenses Aériennes (SEAD).** Similaire à la mission CAS, cette tâche vous permet de définir une zone de recherche dans laquelle l'IA se concentrera sur les systèmes anti-aériens. Dans la liste des Catégories de Cibles, vous devrez choisir Véhicules Terrestres.

**UNITE.** La sélection de l'unité se fait à l'aide de deux champs. Le champ de gauche vous permet de définir combien d'appareils feront partie du groupe de vol (1 à 4). Utilisez les flèches gauche et droite pour le modifier. Le champ de gauche est utilisé pour choisir un appareil dans le groupe. Pour ce faire, utilisez les flèches gauche et droite.

**TYPE.** En fonction du pays et de la mission sélectionnés, une liste des appareils appropriés est faite dans ce menu déroulant.

**PILOTE.** Entrez un nom unique pour chaque unité du groupe de vol. Si vous ne le faites pas, un nom pas défaut sera créé automatiquement. Ce nom est important car c'est lui qui sera utilisé dans les Règles des Déclencheurs. Par exemple : si vous créez une règle basée sur la destruction d'une unité, l'unité sera choisie dans une liste à l'aide du nom du PILOTE.

**NIVEAU.** Cette variable vous permet de choisir le niveau de Compétence du pilote d'un appareil lorsque celui-ci est contrôlé par l'intelligence artificielle. Ce réglage détermine combien de G le pilote peut supporter, à quelle distance il attaquera, ou encore quelle sera sa précision lors du tir de ses munitions. Il y a cinq options de Compétence pour les appareils IA :

- **Moyen**
- **Bon**
- **Très bon**
- **Excellent**
- **Aléatoire.** Cette option choisira aléatoirement parmi les quatre options précédentes.

*Notez que le niveau de compétence d'une unité affectera sons temps de réaction aux unités ennemies, son risque de faire une erreur de tir, et sa portée de détection.*

Pour les groupes non-IA, vous avez deux choix :

- **Client.** Si vous souhaitez que cet appareil soit piloté par un humain pendant une partie multi-joueurs, choisissez Client. Ne mettez pas d'appareil en Joueur dans une partie multi-joueurs.
- **Joueur.** Définissez comme Joueur, l'appareil que vous souhaitez faire piloter par un humain dans une mission/campagne simple joueur.

**N°.** Entrer dans ce champ un nombre à deux ou trois chiffres que vous souhaitez voir apparaître sur l'appareil.

**INDICATIF.** Entrez l'indicatif que vous souhaitez que l'appareil utilise. Pour les appareils russes, un nombre à trois chiffres est utilisé. Cet indicatif sera utilisé pour les communications avec le groupe de vol, l'AWACS, et les contrôleurs au sol.

**CACHE SUR LA CARTE.** Après avoir créé une mission, il se peut que vous vouliez cacher certaines unités afin que les personnes jouant votre mission ne puissent pas les voir sur la carte. Par exemple : vous souhaitez que des unités mobiles ennemies ne soient pas visibles par le joueur sur les cartes de préparation de mission et en vue F10. Cochez cette case pour cacher le groupe sélectionné. Vous pouvez voir toutes les unités cachées, dans la fenêtre de Listage des Unités (vue plus loin dans le manuel).

**BOUTONS MODAUX.** Cinq boutons modaux contrôlent ce qui est affiché dans la moitié inférieure de la fenêtre de placement des appareils. Ceux-ci incluent : NAVIGATION, CIBLES, EMPORTS, RESUME, et POINT DE CALAGE INU.



## Mode NAVIGATION



Lorsque vous êtes en mode Navigation, les données affichées dans la moitié inférieure de la fenêtre de placement des appareils concernent la gestion des points de navigation. Les points de navigation sont des points arbitraires sur la carte (Lat, Long et altitude) qui peuvent être liés entre eux pour créer un plan de vol. Au cours d'une mission, le groupe volera d'un point de navigation au suivant, le long du plan de vol. Vous pouvez affecter des propriétés uniques à chaque point.

Pour placer un nouveau groupe d'appareils, vous devrez être en mode Navigation et avoir un appareil sélectionné. Vous pourrez ensuite faire un clic gauche sur la carte pour placer le point de départ du groupe, qui sera le point de navigation 1. Lorsque vous placez un groupe, ses marqueurs de point de navigation (cercle avec le numéro du point à côté de lui) et ses lignes de plan de vol seront colorés ainsi :

- **Rouge.** Une unité Rouge qui n'est pas sélectionnée.
- **Bleu clair.** Une unité Bleue qui n'est pas sélectionnée.
- **Blanc.** Une unité sélectionnée, quel que soit son camp

Au point de navigation 1, à la place du cercle standard, vous trouverez une icône de l'unité. Les différentes icônes correspondent à différents types d'unités :

### Icônes des Appareils dans l'Editeur (Russes / Occidentales)

		Hélicoptère de transport
		Hélicoptère de combat
		Chasseur
		Avion d'attaque
		Avion de reconnaissance
		Bombardier
		Appareil de guerre électronique (pas présent dans le jeu)
		Avion de transport
		Avion radar
		Appareil anti-sous-marins

		Ravitailleur
		Missile de croisière
		Drone

En dessous des boutons modaux se trouvent les contrôles de Navigation. De haut en bas :

**PNT NAV** (points de navigation). Les champs PTNAV vous permettent de naviguer entre les points de navigation que vous avez créés en cliquant sur la carte alors que le bouton AJOUT était actif. Le champ de gauche affiche le point de navigation sélectionné. Vous pouvez changer de point en utilisant les boutons avec les flèches gauche et droite. Le champ de droite affiche le nombre total de point de navigation sur le plan de vol. Le cercle et le numéro du point sélectionné seront colorés en jaune sur la carte.

**NOM.** Pour chaque point de navigation, vous pouvez choisir un nom unique. Tapez le dans ce champ, et il apparaîtra ensuite à côté du point sur la carte. Pour certains appareils de DCS, vous utiliserez également ce nom dans les systèmes de navigation embarqués. Ce nom sera coloré en jaune quand le point sera sélectionné.

**TYPE.** Chaque point de navigation se voit affecter le type d'action que les appareils du groupe exécuteront lorsqu'ils atteindront ce point. Ces types sont :

- **Point de Virage.** C'est le point de navigation le plus courant et le plus basique. Les appareils passeront simplement près de ce point et poursuivront leur route vers le suivant. Souvent, les appareils tourneront avant d'atteindre la position exacte du point de navigation si le point suivant est à gauche ou à droite (virage anticipé).
- **Point de Survol.** Très proche d'un Point de Virage, le Point de Survol en diffère par le fait que les appareils survoleront toujours la position exacte du point de navigation avant de passer au point suivant du plan de vol.
- **Altitude Fixe.** Quand des appareils se voient affecter ce type de point de navigation, ils atteignent l'altitude définie à ce point et la maintiennent jusqu'à ce qu'ils atteignent un point d'Altitude Libre ou d'Atterrissage.
- **Altitude Libre.** Si un point de navigation précédent était de type Altitude Fixe, les appareils peuvent enfin modifier leur altitude pour répondre aux situations se présentant à eux.
- **Début de Boucle.** Utilisé en conjonction avec le type de point de navigation suivant qui est la Fin de Boucle, ce type permet aux appareils d'orbiter entre les deux points jusqu'à ce qu'ils manquent de carburant ou qu'ils soient endommagés.
- **Fin de Boucle.** Utilisé en conjonction avec le type de point de navigation précédent qui est le Début de Boucle, il permet aux appareils d'orbiter entre les deux points jusqu'à ce qu'ils manquent de carburant ou qu'ils soient endommagés.

*L'utilisation des points de navigation Début et Fin de Boucle est primordiale pour la création de missions CAP et AWACS.*

- **Atterrissage.** Ce type n'est accessible que lorsque le dernier point du plan de vol est sélectionné. Le point de navigation se placera automatiquement sur l'aérodrome ou le FARP le plus proche.

- **Décollage de la piste.** Ce type n'est disponible que lorsque le point 1 du plan de vol est sélectionné, et il permet aux appareils de démarrer sur une piste ou un FARP avec tous leurs systèmes opérationnels et en marche. Le point se placera automatiquement sur l'aérodrome ou le FARP le plus proche.
- **Démarrage au parking.** Ce type n'est disponible que lorsque le point 1 du plan de vol est sélectionné, et il permet aux appareils de démarrer depuis le point de parking (ramp) avec tous leurs systèmes éteints. Le point se placera automatiquement sur l'aérodrome ou le FARP le plus proche.
- **Ravitaillement.** Lorsqu'un appareil arrive à un point de navigation avec une tâche de ravitaillement, il cherche alors le ravitailleur allié le plus proche pour remplir ses réservoirs.

**ALT** (altitude). Ce réglage définit l'altitude en mètres que les appareils devront avoir atteinte lorsqu'ils arriveront au niveau de ce point de navigation. Vous pouvez changer cette valeur en utilisant les boutons avec les flèches gauche et droite ou en l'entrant dans le champ.

**VITESSE.** Ce réglage définit la vitesse en km/h que les appareils devront avoir atteinte lorsqu'ils arriveront au niveau de ce point de navigation. Vous pouvez changer cette valeur en utilisant les boutons avec les flèches gauche et droite ou en la tapant dans le champ.

**ETA** (Estimated Time of Arrival - Heure estimée d'arrivée). Ces champs sont pour information uniquement (vous ne pouvez pas les changer) et affichent le temps nécessaire aux appareils pour rejoindre le point de navigation si ceux-ci suivent scrupuleusement leur plan de vol. Le format des champs HEA est le suivant : Heures:Minutes:Secondes/Jours. C'est un outil utile dans la gestion du timing d'une mission.

**Boutons Modaux de Navigation.** Ces trois boutons vous permettent de choisir la façon dont vous allez travailler avec les points de navigation :



- **AJOUT.** Si vous cliquez gauche sur la carte lorsque ce bouton est actif, un nouveau point de navigation est créé. Si vous avez un point sélectionné et que vous en ajoutez un, il sera créé à la suite de celui qui était sélectionné.
- **ÉDITER.** Pour pouvoir sélectionner un point de navigation en cliquant dessus, il faut d'abord choisir le mode EDIT.
- **SUPPR (supprimer).** Pour supprimer un point d'un plan de vol, sélectionnez-le d'abord, puis cliquez sur le bouton SUPPR.

**ATTENTE.** Si vous souhaitez qu'une unité n'entre pas dans la mission au moment où cette dernière commence, vous devez entrer une valeur dans l'outil du Temps d'Attente. Cet outil est constitué de quatre champs qui sont au format Heures:Minutes:Secondes/Jours. Le temps que vous entrerez dans les champs déterminera le délai entre le début de la mission et le moment où l'unité apparaîtra. Si vous utilisez un déclencheur d'Activation, vous devrez régler ce temps à une valeur supérieure à la durée estimée de la mission.

**Point PVI.** Lorsque vous définirez le plan de vol d'un hélicoptère Ka-50, vous aurez un champ supplémentaire en bas de la fenêtre qui sera nommé Point PVI. Le système de navigation PVI-800 de l'hélicoptère peut stocker jusqu'à six points de navigation. Ces six points correspondront aux six premiers points de navigation que vous aurez créés dans ce plan de vol. Ce champ affiche le numéro de navigation PVI du point sélectionné.

## Mode CIBLES



DCS propose une fonction d'affectation de cible dans l'éditeur de mission, et un modèle complexe de détection de cible pour les appareils IA à voilure fixe et tournante. Ce modèle tient compte des capteurs embarqués spécifiques, et des conditions environnementales. Il est conçu pour permettre des actions réalistes de la part de l'IA dans les missions air-sol et air-air, et il utilise les variables suivantes :

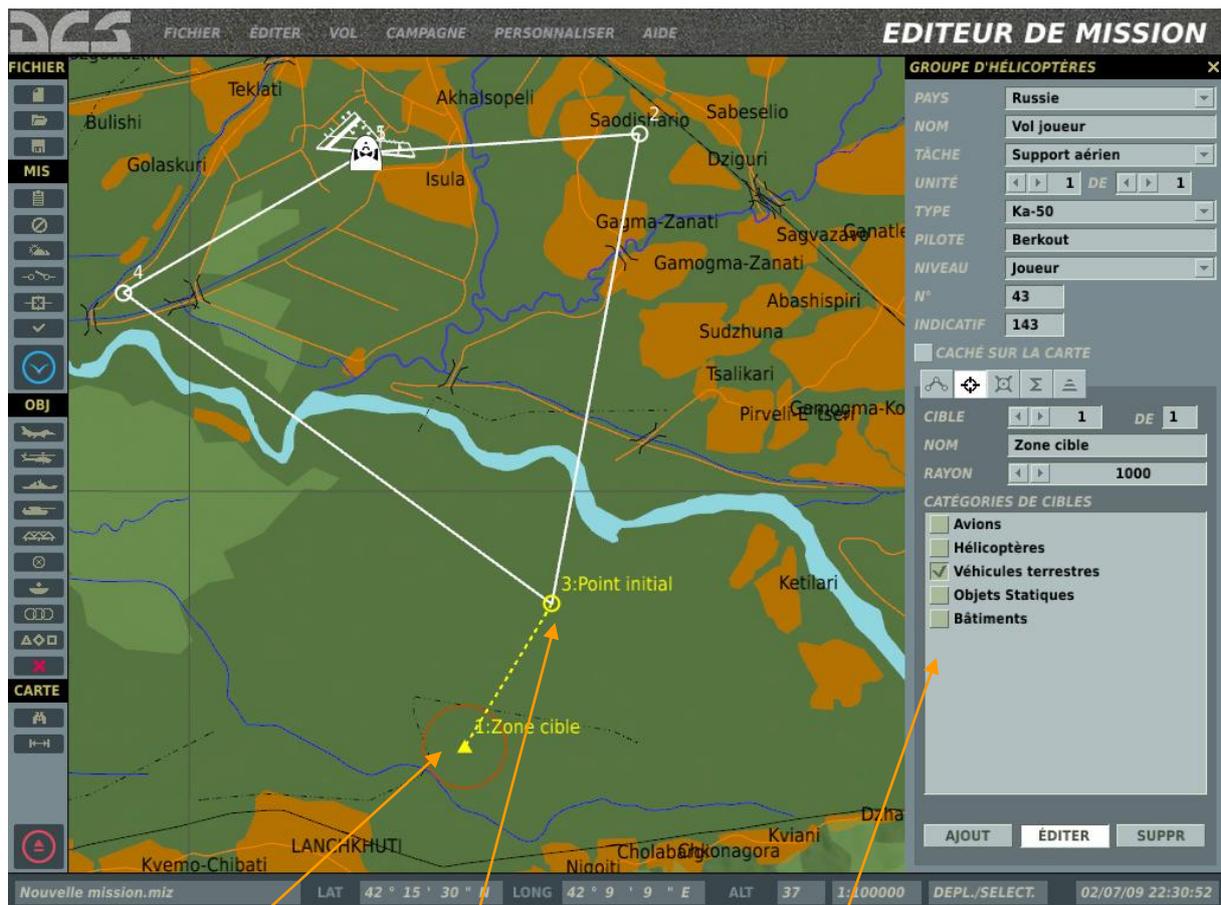
- Capteurs embarqués de l'unité
- Radar Air-Air
- Radar Air-Sol
- Radar multi-mode
- Récepteur d'alerte radar
- Optiques TV
- Optiques TV faible luminosité
- Optiques d'imagerie infrarouge
- Système de recherche et de suivi infrarouge
- Compétence de l'unité
- Vitesse de l'unité
- Limitations visuelles liées au cockpit de l'unité
- Heure du jour
- Environnement de la cible (terrain dégagé, forêt, eau, route, etc.)
- Conditions atmosphériques
- Brouillard
- Couverture nuageuse
- Précipitations
- Obstruction du champ de vision (terrain, constructions)
- Taille de la cible (incluant la traînée de poussière lors du survol de surfaces non-pavées)
- Cibles seules ou en groupe
- Éclair de mise à feu des munitions
- Éclairage artificiel (fusées, feu au sol, etc.)
- Source lumineuse sur la cible (phares, feux, etc.)

Lorsqu'il affecte un point de Ciblage, le concepteur de mission définit une zone sur la carte ainsi que le(s) type(s) de cibles que l'appareil devra rechercher et attaquer (véhicules, bâtiments, appareils, etc.). Lorsqu'elle atteint le point initial d'attaque, l'IA commence à chercher le(s) type(s) de cibles choisi(s) dans la zone définie, jusqu'à ce qu'elle trouve une cible ou atteigne le point de navigation suivant. Notez qu'un appareil n'attaquera pas une cible dans la zone de recherche tant qu'il ne l'aura pas acquise visuellement ou à l'aide de ses capteurs embarqués.

Tout d'abord, sélectionnez le point de navigation à parti duquel vous souhaitez que l'attaque commence (Point Initial), puis pressez le bouton AJOUT en bas de la fenêtre de Ciblage. Vous pouvez ensuite cliquer sur la carte à l'endroit où vous souhaitez que le groupe effectue sa recherche du type de cible voulu. A l'aide du champ NOM, vous nommer la zone de recherche. Ce nom apparaîtra à côté de la zone. En utilisant le champ RAYON, vous pouvez ajuster la taille de la zone, à l'aide des flèches gauche et droite, ou en entrant directement le rayon en mètres.

En pressant le bouton AJOUT de façon répétitive, vous pouvez créer plusieurs zones de recherche de cible.

Une fois qu'une zone de recherche a été créée, un segment jaune en pointillés relie le point initial d'attaque à la zone.



Zone Cible

Point Initial

Catégories de Cibles

Lorsque vous créez une nouvelle zone de recherche, vous devez spécifier quelle(s) catégorie(s) de cibles vous souhaitez que le groupe recherche et attaque. Les catégories disponibles sont filtrées en fonction de l'appareil et de ses emports. Les catégories possibles sont :

- Avions
- Hélicoptères
- Véhicules terrestres (défenses aériennes incluses)
- Fortifications
- Bâtiments
- Aérodrômes
- Héliports
- Objets Statiques
- Point
- Bateaux

Notez que vous pouvez choisir plusieurs catégories de cibles pour une même zone de recherche. Chaque nouvelle zone bénéficie d'une numérotation séquentielle (1 à X). Lorsque vous avez plusieurs zones de recherche pour un seul point de navigation, vous pouvez naviguer entre elles à l'aide des champs CIBLE : le champ de droite indique le nombre total de zones affectées au point de navigation, et le champ de gauche vous permet de changer de zone à l'aide des boutons avec les flèches gauche et droite.

En plus des zones de recherche pour les cibles au sol, vous devez définir des zones dans lesquelles vous voulez que l'appareil cherche et engage d'autres appareils. Dans la plupart des cas, il vous faudra définir une grande zone de recherche et sélectionner les catégories de cibles correspondant aux avions et hélicoptères. En déterminant l'endroit où un groupe de vol doit engager d'autres appareils, vous avez un meilleur contrôle sur le moment où il va essayer d'engager ces appareils.

A côté du bouton AJOUT se trouvent les boutons EDIT et SUPPR :

- **EDITER.** Si vous avez créé une zone de recherche et que vous souhaitez la modifier, cliquez d'abord sur EDIT, puis sélectionnez la zone sur la carte. Vous pouvez ensuite déplacer le point cible (représenté par un triangle jaune) vers un nouvel emplacement et/ou changer son nom, son rayon, et ses catégories de cibles.
- **SUPPR (supprimer).** Pour retirer une zone de recherche de cible, sélectionnez-la en mode EDIT, puis pressez le bouton SUPPR pour l'effacer.

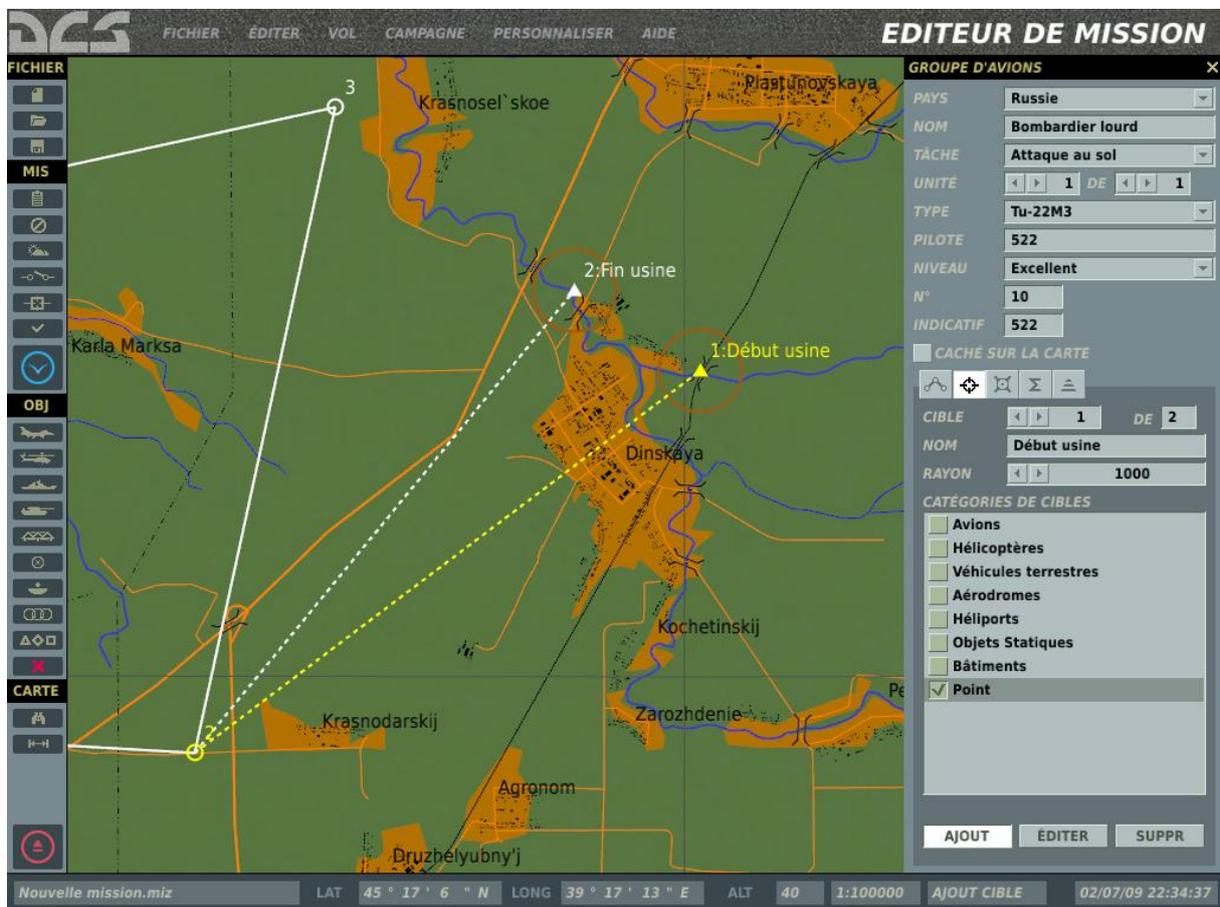
## Stratégies de ciblage

### Bombardement type : « tapis de bombes »

Si vous désirez qu'un bombardier lâche l'ensemble de son chargement entre 2 points définis, vous pouvez utiliser « Point » dans les catégories de cibles. Pour ce faire :

- Pour le premier point (point initial de largage), cochez "Point" dans la liste de sélections des « Catégories de cibles » et placez-le à l'endroit où vous désirez que le bombardement commence.
- Créez un second point de ciblage de la même manière et placez-le à l'endroit où vous désirez que le bombardement cesse.

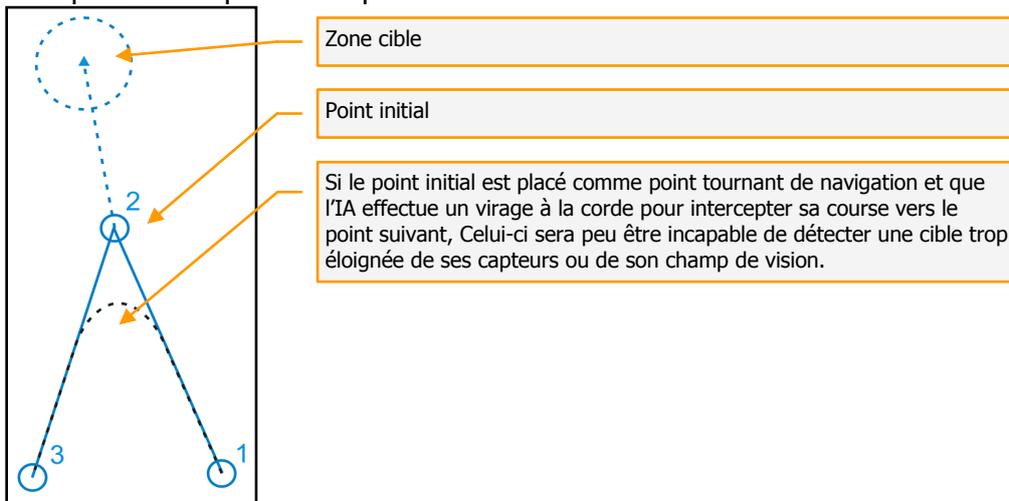
Quand cet avion volera la mission, il effectuera un bombardement continu entre les 2 points que vous avez définis, en utilisant l'ensemble de son chargement de bombes. Sur l'exemple ci-dessous, le bombardier larguera ses bombes depuis le Sud-est vers le Nord-ouest, entre les 2 points désignés.



### Utilisation des Types de Points

Les appareils doivent détecter (ou voir) leurs cibles avant de les attaquer. Il est donc important de bien régler le point initial d'attaque et de le déclarer correctement le type de cible à rechercher pour s'assurer que vos appareils trouveront leurs cibles-ci. Cela devient d'autant plus important pour des appareils avec peu ou pas de capteurs d'acquisition, sans quoi ils pourraient être incapables de trouver leurs cibles.

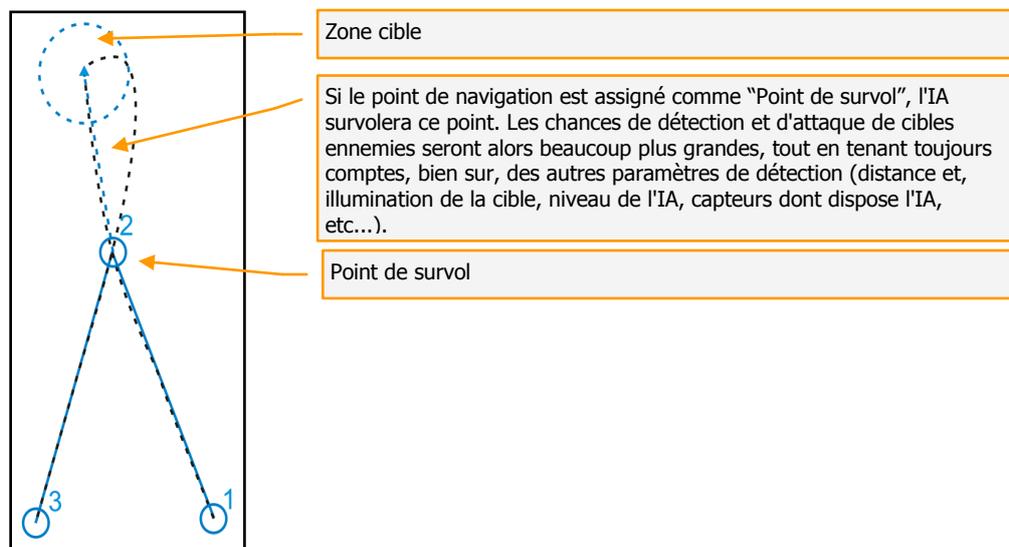
Il peut couramment arriver que le point initial soit placé trop loin de la zone ciblée, ce qui aura pour conséquence l'impossibilité de détecter les cibles à cause d'une distance excessive.



Pour remédier à ce problème, il y a au moins 2 solutions possibles :

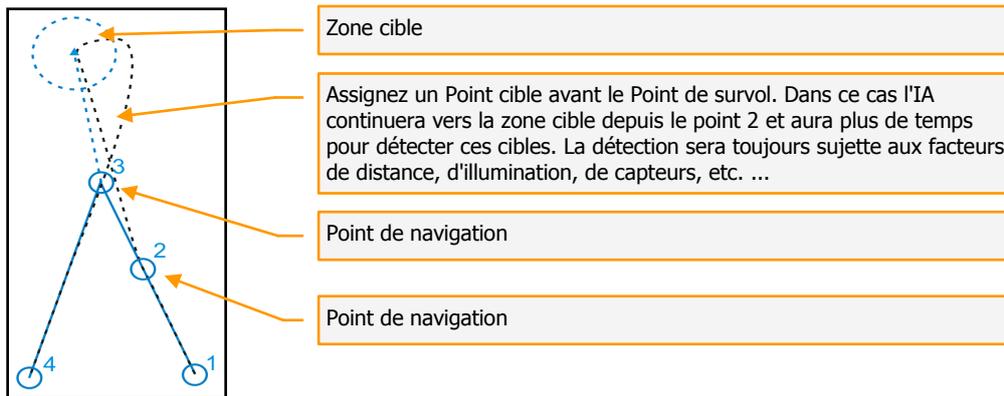
La première consiste à changer le point de navigation de « Point tournant » à « Point de survol ». Cette méthode permet de rapprocher l'appareil de sa zone cible et ainsi augmenter ses chances de détection sur les cibles.

### Solution 1



Une seconde solution est possible en désignant un Point cible avant le Point de survol. Cette méthode donnera à l'IA plus de temps pour acquérir la cible dans la zone désignée.

## Solution 2



### Notes importantes à propos de la détection des cibles :

Les capacités des différents capteurs, radar, optiques, ou autres, utilisés par l'IA, sont définies individuellement pour chaque unité selon ses caractéristiques propres. Cela donne un grand éventail de capacités de combat aux appareils présents en fonction de la luminosité et des conditions météorologiques.

Des appareils dépourvus de capteurs radars, comme le SU-25, ne détecteront leurs cibles que lorsqu'une acquisition visuelle est possible. La détection dépendra alors des angles de vues maximales possibles depuis le cockpit, ainsi que de la luminosité (jour, nuit, aube, crépuscule, etc...), des conditions météorologiques, du relief, et d'autres variables. De nuit, la détection visuelle peut être assistée par une illumination artificielle (chandelles ou roquettes) ou par les propres tirs de vos cibles. Par très mauvaises conditions météorologiques, la détection visuelle pourra devenir impossible.

Les appareils équipés de capteurs optiques ou à faible luminosité auront besoin d'un minimum d'éclairage naturel ou à défaut, artificiel. Le manque de lumière, le brouillard, les nuages ou des précipitations importantes, réduiront, voir, annihilent les capacités de ces capteurs.

Les capteurs à imagerie infrarouge permettront la détection de cibles en missions nocturnes.

Les appareils équipés d'un radar, sont capable de détecter leurs cibles au sol comme aériennes, de jour comme de nuit, et quelque soient les conditions météorologiques. Pour les radars air-sol, les cibles masquées par des éléments de relief, naturels ou pas (montagne ou bâtiment ...), peuvent être difficiles voir impossible à détecter. A contrario, les cibles mobiles, massées en un même endroit, sur des routes ou des pistes d'envol, seront beaucoup mieux détectées. Il est à noter que certains radars ne sont conçus que pour détecter des cibles statiques ou des cibles navales (respectivement, les appareils de bombardement et ceux de reconnaissance navale).

Le niveau et la vitesse de l'IA influent également sur la probabilité, la distance et le temps nécessaire à la détection. En règle général, une unité réglée sur son plus haut niveau (vétérans), une vitesse réduite, et une meilleure visibilité depuis le cockpit, augmentent sa chance de détection ainsi que sa distance qu'elle soit visuelle ou basée sur un capteur, de détection.

De nombreuses caractéristiques de la cible sont également prises en compte dans le calcul du modèle de détection de l'IA. La taille générale de la cible détermine la distance maximale de détection qu'elle soit visuelle ou basée sur un capteur. Une cible placée dans un groupe d'unités est plus facile à détecter qu'une cible isolée. Un nuage de poussière soulevé par une cible mobile, lorsque l'on vole assez bas pour la voir, augmente les chances de détection (il n'y a pas de nuage de poussière par forte précipitation). Enfin, ses tirs de munitions contribuent à la rapidité de la détection d'une cible. D'une manière générale, les munitions les plus visibles comme un tir de barrage de MLRS seront détectées plus rapidement qu'un simple tir de mitrailleuse.

Ainsi, les tirs sont détectés lorsque la source du tir, ou que la trajectoire du projectile, entre dans le champ de vision de l'IA. Par exemple, l'IA pourra détecter et réagir à un tir SAM qui se sera produit sur l'autre versant d'une montagne si le missile SAM entre dans le champ de vision de celui-ci.

Les unités d'infanterie, y compris les MANPAD, ne seront détectables que lorsqu'ils emploieront leur armement.

Suivant l'armement qu'il emporte (canon, TV, IR ou Laser) l'IA ne débutera une attaque que si un contact visuel, TV, IR ou Laser est possible. Un contact avec la cible est impératif pour que celui-ci délivre son armement. Si le contact est perdu avec la cible avant que l'armement ne soit tiré, l'attaque ne pourra se poursuivre qu'avec des armes non guidées, comme les roquettes ou les bombes. Par exemple, si une cible est détectée grâce à ses tirs ou une illumination artificielle et que le tir ou l'illumination cesse, l'IA peut poursuivre son attaque, sur une cible seulement, pendant près de 10 secondes, et avec un armement non guidé, en se basant sur la dernière position visible de la cible.

Les missiles de croisière Anti-Navire ne peuvent être employés que contre des cibles désignés avec les capteurs d'attaque adéquats, alors que les missiles de croisière « non-spécialisés » peuvent être lancés soit contre des cibles détectées, soit sur coordonnées.

Lorsqu'une arme est destinée à être employée « sur coordonnée », elle peut être tirée de jour comme de nuit et par toute condition météorologique.

Pour que l'IA débute un engagement de cibles Air-air, l'acquisition visuelle ou infrarouge doit être possible. L'acquisition de la cible est impérative pour qu'il délivre son armement. Le contact radar est lui aussi impératif pour un tir de missile SARH ou ARH.

2 fichiers qui peuvent être intéressants :

... |DCS|Scripts|AI|*detection.lua* et ... |DCS|Scripts|Database|*db\_sensors.lua*.

Toutes les valeurs sont établies par le serveur d'une partie réseau et la modification de ces fichiers n'aura d'incidence que sur les parties solo.

## Mode de chargement



La page d'empports vous permet de choisir les emports externes (armes, réservoirs externes et pods), le carburant interne, la quantité de leurres (thermiques et radars), ainsi que le nombre de munitions pour le canon, et enfin la livrée de camouflage que vous désirez. Vous pouvez vous aider pour cela du traditionnel schéma d'empports.

	4	3	2	1
À vide				
10*S-13		☉	☉	
12*9A4172	☉☉☉			☉☉☉
12*9A4172, 10*S-13	☉☉☉	☉	☉	☉☉☉
12*9A4172, 2*KMGU AT	☉☉☉	☉	☉	☉☉☉
12*9A4172, 2*UPK-23	☉☉☉	☉	☉	☉☉☉
12*9A4172, 40*S-8	☉☉☉	☉	☉	☉☉☉
20*S-13	☉☉☉	☉☉☉	☉☉☉	☉☉☉
2*Réservoir, 10*S-13	☉☉☉	☉	☉	☉☉☉
2*Réservoir, 12*9A4172	☉☉☉	☉	☉	☉☉☉
2*Réservoir, 2*UPK-23	☉☉☉	☉	☉	☉☉☉

Schéma d'empports

Liste d'empports

Empports internes

En haut de la page d'empports, un schéma (vue de face) indique les emplacements (ou pylônes) disponibles sur votre appareil ainsi que les numéros d'ordres qui leur sont attribués. Chaque point d'emport peut recevoir de l'armement, des réservoirs ou différents pods suivant le type d'appareil et le pylône sélectionné.

En dessous se trouve la liste des emports possible classés par combinaison. A gauche vous trouverez un bref descriptif des différentes combinaisons d'empports possibles, et à droite le dessin du matériel présent sur chacun des pylônes pour cette combinaison d'empports. Pour sélectionner l'emport désiré, cliquer dessus pour le faire apparaître en surbrillance. En cliquant sur le bouton droit de votre souris sur un emplacement précis, un menu déroulant des emports possibles sur ce pylône apparaîtra et vous pourrez choisir un nouveau matériel en cliquant sur dans cette liste. En bas de ce menu déroulant vous trouverez également une option « Enlever » qui vous permettra de laisser ce pylône vide.

En bas de cette fenêtre vous trouverez également un groupe de 5 boutons qui vous donneront accès aux fonctions suivantes :

**NOUVEAU.** Cliquez sur ce bouton pour ajouter un emport personnalisé à ceux déjà existants. Lors de cette création une fenêtre s'affichera pour vous permettre d'entrer un descriptif ou un nom à votre emport. Après avoir rempli ce champ et cliqué sur « OK », une nouvelle ligne apparaîtra dans la liste des emports avec le nom que vous lui avez attribué. Vous pourrez alors remplir chaque pylône en cliquant dessus avec le bouton droit de votre souris et en choisissant l'emport désiré dans la liste qui s'affiche.

**COPIER.** Vous pouvez également créer un emport personnalisé en copiant un emport déjà existant et en modifiant celui-ci. Pour faire cela, sélectionnez l'emport à modifier et cliquez sur « COPIER ». Une fenêtre s'affichera alors, vous demandant de choisir un nouveau nom pour cet emport. Une fois rempli et validé, une nouvelle ligne apparaîtra dans la liste des emports avec le nouveau nom que vous lui avez attribué mais toujours avec l'emport initial. Vous n'aurez plus qu'à le modifier à votre convenance.

**SUPPR..** Pour effacer un emport devenu inutile, sélectionnez-le dans la liste cliquez sur ce bouton.

**RENOMMER.** Si vous n'êtes pas satisfait du nom d'un emport, sélectionnez-le dans la liste cliquez sur ce bouton. Une fenêtre s'affichera, vous demandant de choisir un nouveau nom pour cet emport. Remplissez le champ et validez pour que le nom soit modifié.

**EXPORTER.** Lorsque vous créez un groupe d'appareils et que vous leur assignez une mission, un emport cohérent avec cette mission leur est automatiquement attribué. Ce bouton vous permet d'associer un autre emport à cette mission. Par exemple, si vous d'un emport « tout - ATGM » par défaut pour les missions CAS et que vous désirez qu'il soit également attribué par défaut aux missions « d'Attaque au Sol », vous sélectionnez cet emport et l'exporter vers Attaque au Sol. Lors de la prochaine création d'un groupe auquel vous attribuerez la mission d'Attaque au Sol, l'emport par défaut qui lui sera attribué sera l'emport « tout - ATGM ».

A droite de la fenêtre de listing des emports, se trouve un ensemble de réglages comprenant les emports internes de l'appareil ainsi que la livrée de camouflage qu'il peut revêtir.

The image shows a configuration window with the following settings:

CARBURANT	<input type="text" value="100"/>	100	%
MASSE DE CARBURANT		1450	kg
MASSE À VIDE		8030	kg
ARMEMENT		1809	kg
MAX	<input type="text" value="11900"/>	TOTAL	11289 kg
	<input type="text" value="95"/>		95 %
PAILLETES	<input type="text" value="0"/>		
LEURRES IR	<input type="text" value="128"/>		
CANON	<input type="text" value="100"/>		100 %
		Standard	

**CARBURANT.** Ce curseur ajuste la quantité de carburant interne à l'appareil. Déplacer ce curseur vers la gauche diminue cette quantité tandis qu'un déplacement vers la droite

l'augmente. L'emport de carburant doit être utilisé conjointement avec l'emport en armement afin d'obtenir les paramètres suivants :

- **POIDS DU CARBURANT.** Poids de carburant interne exprimé en kilogrammes (kg).
- **A VIDE.** Poids à vide de l'appareil sans armes ni carburant, exprimé en kilogrammes (kg).
- **ARMEMENT.** Poids total des armements emportés, exprimé en kilogrammes (kg).
- **TOTAL.** Poids total de l'appareil incluant armement et carburant, exprimé en kilogrammes (kg).
- **MAX.** Ce champ donne le poids maximum autorisé au décollage, exprimé en kilogrammes (kg).

Le curseur sous les champs MAX et TOTAL, sur lequel on ne peut pas agir, est là pour montrer le pourcentage de chargement par rapport au maximum admissible.

Les emports internes autres que le carburant sont listés en dessous :

**PAILLETES (Leurres radar).** Nombre de leurres radar emportés.

**FLARE (Leurres thermiques).** Nombre de leurres thermiques emportés.

**CANON.** Pourcentage de munitions emportées.

Avec le menu déroulant « **CAMOUFLAGE** », vous pouvez sélectionner la livrée que vous désirez dans la liste donnée. Cette liste dépend de l'appareil sélectionné.

## Fonction RESUME



Dans la fonction RESUME, vous retrouvez les données de base du groupe d'appareils sélectionné. Ces données sont :

HEURE DE DÉPART	12:0:0/1
TEMPS DE TRAJET	0:13:10/1
LONGUEUR DU TRAJET	37766 m
VITESSE MOYENNE	172 km/h
RAYON D'ACTION	12998 m

**HEURE DE DEPART.** Heure de départ de la mission en Heure:Minute:Seconde/Jour.

**TEMPS DE TRAJET.** Temps estimé de vol sans écart par rapport à la route prévue, formaté en Heure:Minute:Seconde/Jour.

**LONGUEUR DU TRAJET.** Distance totale prévue au plan de vol.

**VITESSE MOYENNE.** Vitesse moyenne prévue sur l'ensemble de la navigation.

**RAYON D'ACTION.** Distance en vol direct, entre le point de départ et le point le plus éloigné prévu au plan de vol.

## Point de recalage de la centrale inertielle



Certains appareils, comme le Ka-50, doivent utiliser un point déterminé pour caler leur centrale inertielle. Avec ce menu, vous pouvez définir ce point sur la carte. Dans cette fenêtre, apparaissent 3 boutons :

AJOUT	ÉDITER	SUPPR
#	◀ ▶ 3	DE 6
LONGITUDE:	42 ° 8 ' 18 " E	
LATITUDE:	42 ° 13 ' 58 " N	

**AJOUT.** Pour placer un point de recalage, cliquer sur AJOUTER et placer le point où vous le désirez sur la carte. Le point fixe ainsi créé sera matérialisé sur la carte par un cercle rouge et un numéro d'ordre qui apparaît également dans la fenêtre avec ses coordonnées exactes de LONGITUDE et LATITUDE.

**ÉDITER.** Pour déplacer un point fixe existant, cliquez sur ce bouton et déplacez ensuite le point approprié où vous le désirez sur la carte.

**SUPPR.** Pour supprimer un point fixe, sélectionnez-le tout d'abord à l'aide du bouton ÉDITER, puis cliquez sur SUPPRIMER.

*Note : En fonction de l'appareil utilisé, le nombre de point fixe de recalage que le système inertiel peut contenir peut être limité.*

## Placer des bateaux



Vous utiliserez ce menu pour placer des bateaux dans votre mission, leurs assigner une route ainsi que leur rôle. Bien que ce ne soit pas recommandé, vous pouvez placer jusqu'à 99 navires par groupe. Lorsque vous placez des bateaux, vous serez automatiquement obligé de les placer en pleine mer.

La fenêtre de placement des navires contient plusieurs fonctions décrites ici.



**GROUPE NAVAL** X

PAYS: Russie

NOM: Croiseur-1

UNITÉ: 1 DE 1

TYPE: CG 1164 Moskva

NOM: Slava

NIVEAU: Bon

CACHÉ SUR LA CARTE

PNT NAV: 2 DE 3

NOM: Point de virage 01

TYPE: Point de Virage

ALT: 0 m

VITESSE: 20 km/h

ETA: 0 : 49 : 10 / 0

AJOUT ÉDITER SUPPR

ATTENTE: 0 : 0 : 0 / 0

**PAYS.** Le menu déroulant des pays d'appartenance, montre tous les pays que vous avez déclarés dans les différents camps BLEU ou ROUGE, lors de la création de votre mission à l'aide du bouton CREER UNE NOUVELLE MISSION. Les pays ainsi sélectionnés limiteront le type des navires utilisables.

**NOM.** Dans ce champ, entrez un nom unique pour désigner votre groupe naval. A défaut, un nom sera automatiquement généré. Ce nom sera utilisé par la suite dans différents réglages de la mission comme « ACTIVER L'UNITE ». Faites donc bien attention de ne pas attribuer le même nom à plusieurs groupes.

**UNITE.** La sélection des unités se compose en 2 champs et vous permettra de définir le nombre de navires qui composeront ce groupe (de 1 à 99). Le champ de droite sert à régler, à l'aide des flèches droite et gauche, le nombre de bateaux du groupe. Le champ de gauche quant à lui, sert à sélectionner à l'aide des flèches droite et gauche, UN bateau dans ce groupe.

**TYPE.** En fonction du pays choisi, la liste des navires utilisables est disponible dans ce menu.

**NOM D'UNITE.** Entrez ici un nom pour chacun des navires composant le groupe naval. A défaut, un nom sera automatiquement généré. Ce nom pourra être utilisé par la suite dans différents déclencheurs. Par exemple : si vous créez un déclencheur basé sur la destruction d'une unité, celle-ci sera à sélectionner dans une liste par son nom au sein du groupe.

**NIVEAU.** Ce champ sert à déterminer la compétence avec laquelle ce navire sera commandé par l'Intelligence Artificielle. Ce réglage induira plusieurs facteurs comme la distance à laquelle le navire pourra attaquer ou encore la précision avec laquelle il utilisera son armement. Il y a cinq niveaux de compétence des navires IA :

- Moyen
- Bon
- Très bon
- Excellent
- Aléatoire. Cette option choisira aléatoirement l'un des quatre niveaux possibles.

*Notez que le niveau de compétence d'une unité affectera son temps de réaction aux unités ennemies, son risque de faire une erreur de tir, et sa portée de détection.*

**CACHE SUR LA CARTE.** Après avoir créé votre mission vous pouvez cacher certaines unités pour qu'elles n'apparaissent pas au briefing. En cochant cette case, le groupe sélectionné n'apparaîtra plus. Vous pouvez tout de même voir les unités cachées dans la LISTE DES UNITES (voir plus loin dans ce document).

**BOUTONS de fonctions.** Trois boutons de fonctions contrôlent ce qui apparaît dans la moitié inférieure de la fenêtre. Il s'agit des fonctions : ROUTE, CIBLAGE, et RESUME.



## Fonction ROUTE



En fonction ROUTE, les réglages visibles dans la moitié inférieure de la fenêtre ont trait à la gestion des points de navigation. Un point de navigation, est un point de passage arbitraire (Latitude, Longitude) qui, suivi d'autres points de navigations, créent une route. Durant le déroulement d'une mission, le groupe naval ira de point en point tout au long de la route que vous lui aurez définie tout en exécutant au maximum une action par point de passage.

Pour placer un nouveau groupe de navires, vous devez être dans cette fonction ROUTE et avoir sélectionné un type de bateau. Vous pourrez ensuite cliquer sur la carte pour placer le point de départ de vos navires, qui sera le point de navigation 1. Lorsque vous placez un groupe de navires, le marqueur de chaque point, son numéro d'ordre, ainsi que la route entre 2 points auront les couleurs suivantes :

- Blanc. Unité sélectionnée.
- Rouge. Unité appartenant au camp rouge, non sélectionnée.
- Bleu clair. Unité appartenant au camp bleu, non sélectionnée.

Au premier point de navigation se trouve une icône représentant l'unité à la place du marqueur habituel. Voici la liste des icônes pour les différents types de navires :

### Icônes des unités navales (Russe / Ouest)

		Sous-marin
		Frégate
		Porte-avions
		Croiseur lourd
		Croiseur
		Navire moyen
		Cargo (commercial)

Au dessous des touches de fonction se trouvent les boutons de réglage des routes :

**PNT NAV.** Ce champ vous permet de voir les points de navigation que vous avez créés. Le champ de gauche donne le numéro du point de navigation; il vous suffit de cliquer sur les flèches de gauche et de droite pour passer au point précédent ou suivant. Le champ de droite indique le nombre total de points que contient votre navigation. Le point de navigation que vous consultez dans ces champs apparaît en jaune sur la carte.

**NOM.** Vous pouvez attribuer à chaque point un nom. Entrez le nom désirez dans ce champ et il apparaîtra sur la carte.

**TYPE.** Vous pouvez également attribuer un type d'action à affecter à chaque point de navigation que le groupe effectuera en l'atteignant. Par exemple :

- **Point tournant.** C'est le plus commun et le plus basic des points de navigation. Le groupe de navires atteignant celui-ci se contentera de le passer et de poursuivre sa route vers le suivant.

**VITESSE.** Ce paramètre sert à régler la vitesse (en km/h) à laquelle le groupe atteindra ce point. Pour la régler, utilisez les flèches droite et gauche ou entrez directement la valeur dans le champ. La vitesse maximum du groupe de navires n'excédera jamais la vitesse du bateau le plus lent.

**ETA.** Ce champ vous informe seulement (vous ne pouvez pas y entrer d'informations) sur l'heure prévue (et le jour) d'arrivée au point de navigation sélectionné si le groupe navigue directement vers celui-ci. L'HEA est au format Heure:Minute:Seconde/Jour. Cet outil est très utile pour gérer le « timing » d'une mission.

**Boutons de modification de route.** Ces trois boutons permettent de modifier et/ou créer des points de navigations.



- **AJOUT.** Lorsqu'il est actif, un clic sur la carte ajoute un nouveau point de navigation. Si un point est déjà sélectionné et que vous en ajoutez un nouveau, celui-ci sera créé à la suite du précédent.
- **ÉDITER.** Sélectionnez un point par un clic gauche; cliquez d'abord sur ÉDITER.
- **SUPPR.** Pour effacer un point de navigation, sélectionnez ce point, puis pressez le bouton SUPPRIMER.

**ATTENTE.** Si vous désirez qu'une unité apparaisse après que la mission ait débuté, vous pouvez régler le moment de son apparition grâce à cet outil. Celui-ci se compose de quatre champs formatés en Heure:Minute:Seconde/Jour. Ce réglage déterminera l'heure d'apparition de l'unité dans la mission. Si vous utilisez un « Active Trigger », régler ce paramètre pour que votre unité apparaisse avant la fin de la mission.

## Fonction CIBLAGE



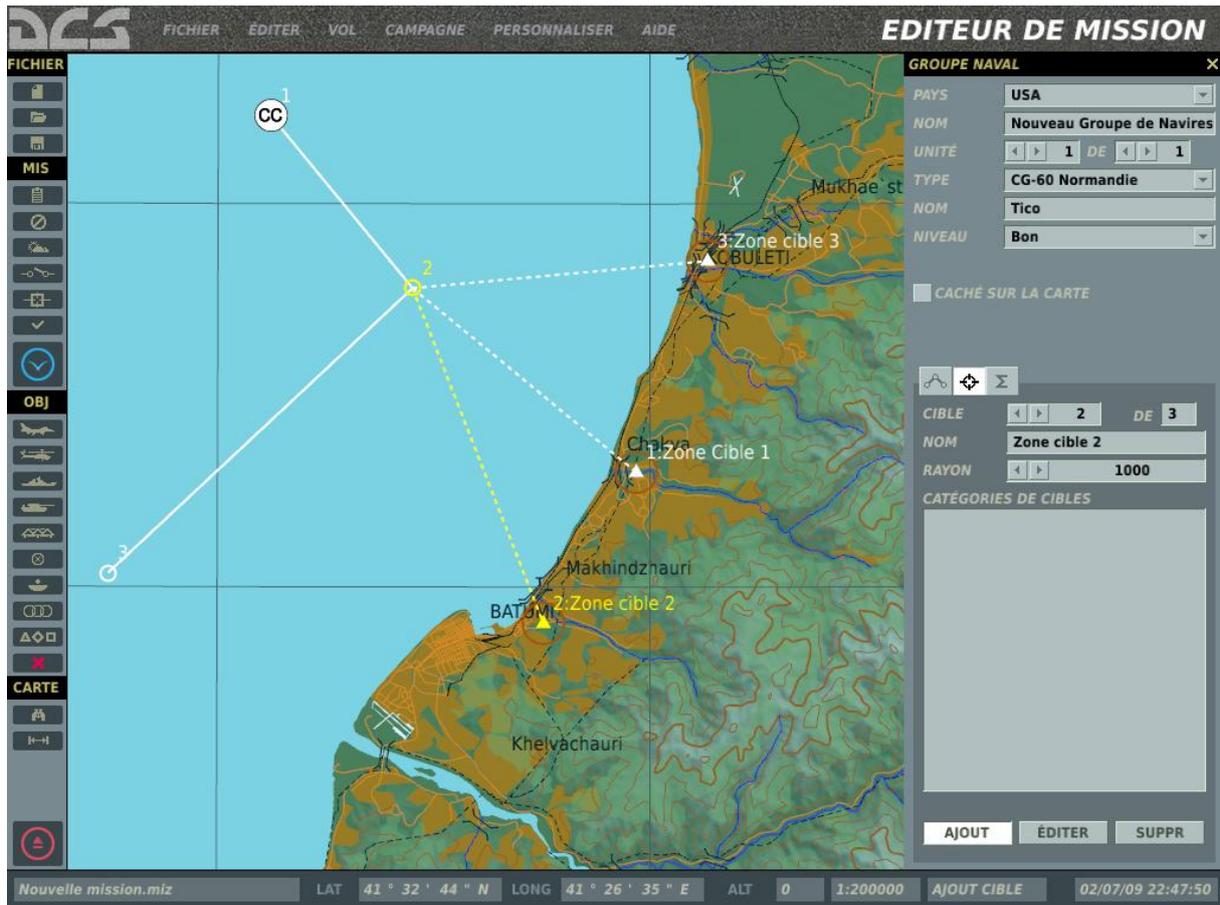
Lorsqu'il assigne un point de ciblage, le créateur de mission (vous) désigne une zone dans laquelle le navire attaquant va chercher des cibles définies (véhicules, bâtiments, appareils, etc...). En atteignant ce point d'attaque, l'IA commence à rechercher les cibles qui lui sont attribuées dans la zone jusqu'à ce qu'il les trouve ou qu'il atteigne le point de navigation suivant. En ce qui concerne les navires et les systèmes de tir « indirects » comme l'artillerie et les roquettes, ces unités n'attaqueront que le premier point de ciblage. Il est à noter que les unités comme les bateaux ou les tanks ne requièrent pas de zone cible et engageront automatiquement les unités ennemies.

Pour réaliser cela, sélectionnez le point de navigation d'où vous désirez que l'attaque débute et cliquez sur le bouton AJOUTER en haut de la fenêtre de ciblage. Cliquez ensuite sur la carte là où vous voulez que votre groupe naval cherche les cibles. En utilisant le champ NOM, vous pouvez nommer la zone cible; nom qui apparaîtra alors sur la carte. En utilisant le champ RAYON, vous pouvez ajuster la taille de la zone à l'aide du curseur ou en tapant directement une taille en mètres.

En pressant plusieurs fois sur AJOUT, vous pourrez créer de multiples zones cibles.

Quand vous avez de multiples zones cibles pour un même point de navigation, vous pouvez les passer en revue à l'aide du champ CIBLE. Le champ de droite liste le nombre total de zones cibles pour ce point de navigation et le champ de gauche vous sert à les passer en revue à l'aide des flèches droite et gauche.

Il est à noter que les unités navales n'ont pas de catégorie spécifique.



Une fois qu'une zone cible a été créée, une ligne pointillée relie le point d'attaque à la zone cible.

A côté du bouton AJOUT se trouvent les boutons EDITER et SUPPR :

- **EDITER.** Ce bouton sert à éditer une zone cible déjà créée. Cliquez sur ce bouton puis sur la zone à éditer sur la carte.
- **SUPPR.** Ce bouton sert à effacer une zone cible déjà créée. Cliquez sur la zone à effacer sur la carte en mode EDITER puis cliquez sur le bouton SUPPR.

## Fonction RESUME



En fonction RESUME, vous retrouvez les données basiques de la mission dans la moitié inférieure de la fenêtre. Ces données sont constituées de :

HEURE DE DÉPART	12:0:0/1
TEMPS DE TRAJET	1:32:53/1
LONGUEUR DU TRAJET	30962 m
VITESSE MOYENNE	20 km/h
RAYON D'ACTION	23560 m

**HEURE DE DEPART.** Heure de départ du groupe dans la mission en Heure:Minute:Seconde/Jour.

**TEMPS DE TRAJET.** Temps estimé de navigation sans écart par rapport à la route prévue, formaté en Heure:Minute:Seconde/Jour.

**LONGUEUR DU TRAJET.** Distance totale prévue en mètres.

**VITESSE MOYENNE.** Vitesse moyenne prévue sur l'ensemble de la navigation en totalisant les vitesses de chacune des branches de navigation et en divisant le résultat par le nombre de branches.

**RAYON D'ACTION.** Distance de navigation directe, entre le point de départ et le point le plus éloigné prévu.

## Placement de Véhicules Terrestres



Vous utiliserez ce bouton pour placer des groupes de véhicules terrestres dans votre mission, assigner leurs routes, et créer leurs actions. En plaçant vos groupes terrestres il est important de se rappeler qu'un groupe peut être constitué de 1 à 99 véhicules. Quand l'on place des groupes terrestres, seul le groupe de tête sera visible sur la carte lorsque vous dézoomerez. Lorsque vous zoomerez par contre, chaque unité apparaîtra sur la carte. Ce point est important pour un placement précis des unités.

La fenêtre de placement d'un groupe terrestre est composée de nombres de fonctions décrites ici. Nous les énumérerons de haut en bas.

**GRUPE DE VÉHICULES** X

PAYS: Russie

NOM: T-72B - Pit\_01

UNITÉ: 1 DE 1

TYPE: MBT T-72B

NOM: 01-002

NIVEAU: Aléatoire

DIRECTION: 37

CACHÉ SUR LA CARTE

VISIBLE AVANT LE DÉBUT

PNT NAV: 1 DE 1

NOM: Début

TYPE: Colonne

ALT: 525 m

VITESSE: 20 km/h

ETA: 0 : 0 : 0 / 0

AJOUT ÉDITER SUPPR

ATTENTE: 0 : 0 : 0 / 0

**PAYS.** Le menu déroulant des pays d'appartenance, montre tous les pays que vous avez déclaré dans les différents camps BLEU ou ROUGE, lors de la création de votre mission à l'aide du bouton CREER UNE NOUVELLE MISSION. Les pays ainsi sélectionnés limiteront le type des unités terrestres utilisables.

**NOM.** Dans ce champ, entrez un nom unique pour désignez votre groupe terrestre. A défaut, un nom sera automatiquement généré. Ce nom sera utilisé par la suite dans différents réglages de la mission comme « ACTIVER L'UNITE ». Faites bien attention de ne pas attribuer le même nom à plusieurs groupes.

**UNITE.** La sélection des unités se compose en 2 champs et vous permettra de définir le nombre d'unités qui composeront ce groupe (de 1 à 99). Le champ de droite sert à régler, à l'aide des flèches droite et gauche, le nombre d'unités du groupe. Le champ de gauche quant à lui, sert à sélectionner à l'aide des flèches droite et gauche, UNE unité dans ce groupe.

**TYPE.** En fonction du pays choisi, la liste des navires utilisables est disponible dans ce menu.

**NOM D'UNITE.** Entrez ici un nom pour chacune des unités composant le groupe terrestre. A défaut, un nom sera automatiquement généré. Ce nom pourra être utilisé par la suite dans différents déclencheurs. Par exemple : si vous créez un déclencheur basé sur la destruction d'une unité, celle-ci sera à sélectionner dans une liste par son nom au sein du groupe.

**NIVEAU.** Ce champ sert à déterminer la compétence avec laquelle cette unité sera commandée par l'Intelligence Artificielle (IA). Ce réglage induira plusieurs facteurs comme la distance à laquelle l'unité pourra attaquer ou encore la précision avec laquelle elle utilisera son armement. Il y a cinq niveaux de compétence des unités IA :

- Moyen
- Bon
- Très bon
- Excellent
- Aléatoire. Cette option choisira aléatoirement l'un des quatre niveaux possibles.

*Il est à noter que le NIVEAU de l'unité affectera son temps de réaction devant une unité ennemie, sa précision de tir, et sa distance de détection.*

**DIRECTION.** Utilisez cette fonction pour ajuster le cap initial de votre unité. Pour régler ce paramètre vous pouvez utiliser soit les boutons droite et gauche, entrer directement la valeur du cap désiré ou encore cliquer sur le bouton rotatif des caps. Notez que l'icône de l'unité sur la carte, ne sera pas orientée.

**CACHE SUR LA CARTE.** Après avoir créé votre mission vous pouvez cacher certaines unités pour qu'elles n'apparaissent pas au briefing. En cochant cette case, le groupe sélectionné n'apparaîtra plus. Vous pouvez tout de même voir les unités cachées dans la LISTE DES UNITES (voir plus loin dans ce document).

**VISIBLE AVANT LE DEBUT.** Si vous choisissez de faire apparaître une unité dans la mission et de l'activer par un déclencheur, vous pouvez également choisir qu'elle apparaisse ou non dans la mission avant son activation. Si vous choisissez de rendre cette unité visible avant son activation cochez cette case. Par exemple, si vous voulez qu'une unité d'infanterie s'active à côté d'un bâtiment quand vous le détruisez, mais que vous voulez tout de même la voir avant.

**BOUTONS de fonctions.** Trois boutons de fonctions contrôlent ce qui apparaît dans la moitié inférieure de la fenêtre. Il s'agit des fonctions : ROUTE, CIBLAGE, et RESUME.



## Fonction ROUTE



En fonction ROUTE, les réglages visibles dans la moitié inférieure de la fenêtre ont trait à la gestion des points de navigation. Un point de navigation, est un point de passage arbitraire (Latitude, Longitude) qui, suivi d'autres points de navigations, créent une route. Durant le déroulement d'une mission, le groupe terrestre ira de point en point tout au long de la route que vous lui aurez définie tout en exécutant au maximum une action par point de passage. (Par exemple, une mise en formation)

Pour placer un nouveau groupe terrestre, vous devez être dans cette fonction ROUTE et avoir sélectionné un type d'unités terrestres. Vous pourrez ensuite cliquer sur la carte pour placer le point de départ de votre groupe terrestre, qui sera le point de navigation 1. Lorsque vous placez un groupe terrestre, le marqueur de chaque point, son numéro d'ordre, ainsi que la route entre 2 points auront les couleurs suivantes :

- Blanc. Groupe sélectionné
- Rouge. Groupe appartenant au camp rouge, non sélectionné.
- Bleu clair. Groupe appartenant au camp bleu, non sélectionné.

Au premier point de navigation se trouve une icône représentant l'unité à la place du marqueur habituel. Voici la liste des icônes pour les différents types de navires :

### Icônes des unités terrestres (Russe / Ouest)

		Char
		Véhicule d'Infanterie de Combat (VIC)
		Véhicule de reconnaissance Blindé
		Transporteur de Troupe Blindé (TTB)
		Transport
		Véhicule du génie
		Véhicule civil
		Canon Motorisé (CM)
		MLRS
		MLRS moyen
		MLRS lourd

		Unité Anti Char
		Unité Anti Char Motorisée
		Véhicule de Contrôle Aérien Avancé (VCAA)
		Infanterie
		SAM Portatif (MANPAD)
		Stinger
		AAA
		Canon Anti-Aérien motorisé
		Canon Anti-Aérien avec Guidage Radar motorisé
		AAA motorisé
		Véhicule Anti-Aérien Canon et Missile
		SAM courte portée motorisé
		SAM courte portée
		Unité d'Acquisition et de Tir SAM courte portée
		Unité d'Acquisition et de Tir SAM courte portée motorisée
		Unité de tir SAM moyenne portée motorisée
		Unité d'Acquisition SAM moyenne portée
		Unité d'Acquisition et de Tir SAM moyenne portée motorisée
		Unité d'Acquisition et de Tir SAM longue portée
		Unité d'Acquisition SAM longue portée
		Avenger
		M6 « Linebacker »
		Chaparral
		Radar Mobile
		Station de Radio Navigation
		Radar
		Contrôleur Air

		Centre de Commandement de Défense Aérienne
		Centre de Commandement de Combat
		Contrôle Tactique Avancé (FAC)
		Centre de Commandement
		Abris Bétonné
		Point de Contrôle
		Stockage
		Dépôt de carburant
		Structure (bâtiment)

Au dessous des boutons de fonctions, se trouvent les réglages de Route. De haut en bas :

**POINT DE NAVIGATION.** Le champ POINT DE NAVIGATION vous permet de passer en revue les points que vous avez créés avec la fonction AJOUTER. Le champ de gauche montre le point en cours de sélection; vous pouvez les passer en revue à l'aide des boutons droite et gauche. Le champ à droite donne le nombre total de points composants la route. Le point sélectionné et son numéro seront colorés en jaune sur la carte.

**NOM.** Vous pouvez attribuer à chaque point un nom. Entrez le nom désirez dans ce champ et il apparaîtra sur la carte.

**TYPE.** Vous pouvez également attribuer un type d'action à affecter à chaque point de navigation que le groupe effectuera en l'atteignant. Les sélections possibles sont :

- **Tout terrain.** Le groupe terrestre se rendra au point suivant en ligne droite.
- **Sur Route.** Quand il est réglé sur position Sur Route, le point de navigation se placera sur la route la plus proche. Quand le point de navigation est également sur une route, l'éditeur tracera automatiquement un cheminement passant par les routes existantes entre ces deux points. Lorsque vous placez vos unités, évitez de les placer aux intersections de routes. De la même manière, si vous placez plusieurs unités sur la même route, essayez de laisser 500 mètres d'espacement entre les groupes pour éviter des conflits de cheminement
- **Colonne.** Le groupe terrestre avancera vers le point suivant en ligne droite mais dans une formation côte à côte. Cette formation est le plus souvent utilisée pour concentrer toute la puissance de feu disponible dans le sens du déplacement.
- **Cône.** Le groupe terrestre avancera vers le point suivant en ligne droite mais dans une formation en flèche. Cette formation est le plus souvent utilisée lorsque la menace peut apparaître devant mais aussi sur les côtés de la formation.

*Note : Les tirs des véhicules sont moins précis lors des déplacements.*

*Note : Chaque véhicule a sa propre valeur de blindage qui dépend beaucoup du secteur par lequel il subit une attaque (de face, sur les côtés, par-dessus ou derrière). Il conviendra donc de mettre les unités face à la menace, là où leur blindage est le plus efficace.*

**ALT** (altitude). Non fonctionnel.

**VITESSE.** Ce paramètre sert à régler la vitesse (en km/h) à laquelle le groupe atteindra le point suivant. Pour la régler, utilisez les flèches droite et gauche ou entrez directement la valeur dans le champ.

**ETA.** Ce champ vous informe seulement (vous ne pouvez pas y entrer d'informations) sur l'heure et le jour prévus d'arrivée au point de navigation sélectionné si le groupe ne s'écarte pas de sa route. L'HEA est au format Heure:Minute:Seconde/Jour. Cet outil est très utile pour gérer le « timing » d'une mission.

**Boutons de modification de route.** Ces trois boutons permettent de modifier et/ou créer des points de navigations.



- **AJOUT.** Lorsqu'il est actif, un clic sur la carte ajoute un nouveau point de navigation. Si un point est déjà sélectionné et que vous en ajoutez un nouveau, celui-ci sera créé à la suite du précédent.
- **ÉDITER.** Sélectionnez un point par un clic gauche; cliquez d'abord sur la fonction ÉDITER la route.
- **SUPPR.** Pour effacer un point de navigation, sélectionnez ce point, puis pressez le bouton SUPPR.

*Note : Lorsque vous placez des unités terrestres faites très attention de ne pas les placer dans les arbres ou les bâtiments. Pour éviter cela, zoomez jusqu'à voir chaque bâtiment sur la carte. Une fois placées, vous devrez entrer dans la simulation pour vous assurer que vos unités ne sont pas dans les arbres qui ne sont pas visibles sur la carte de l'éditeur.*

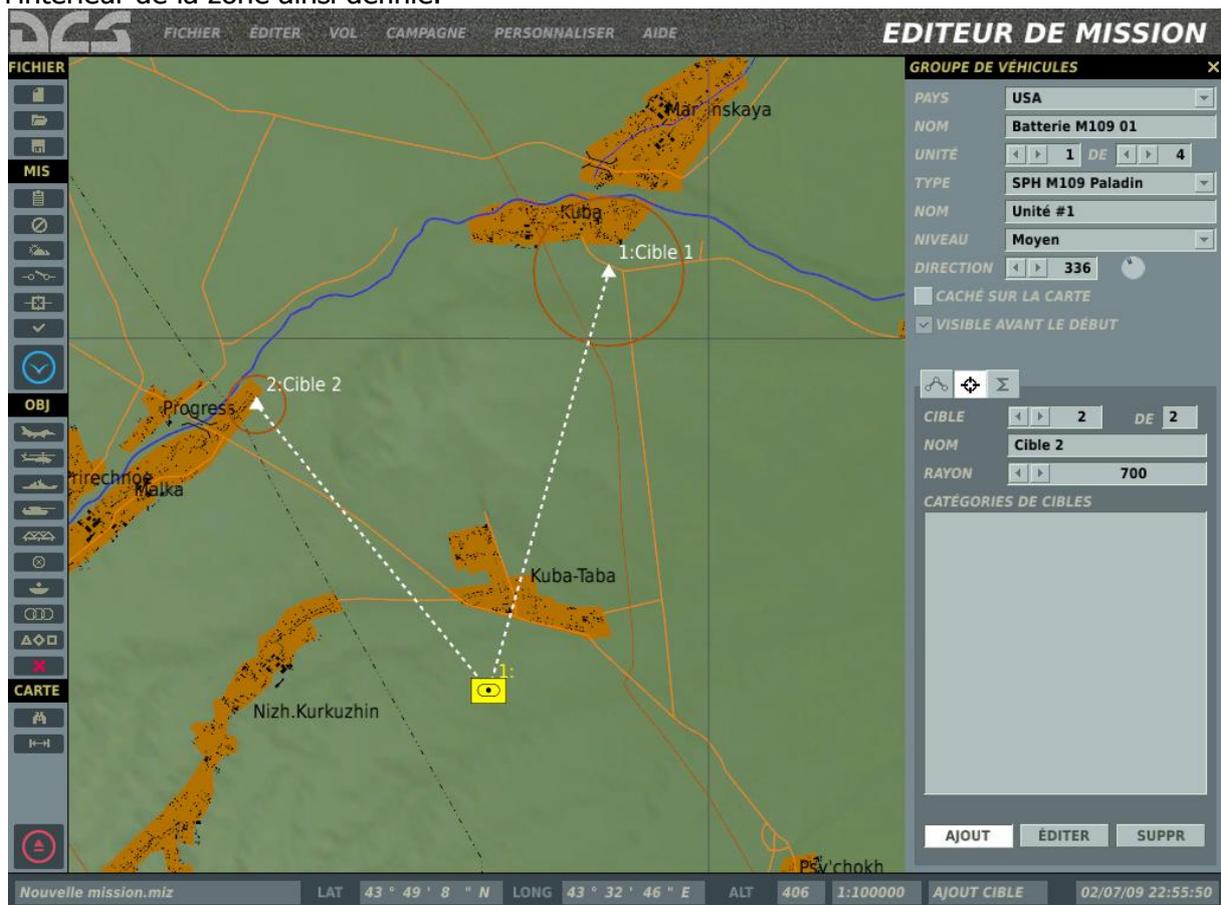
**ATTENTE.** Si vous désirez qu'une unité apparaisse après que la mission ait débuté, vous pouvez régler le moment de son apparition grâce à cet outil. Celui-ci se compose de quatre champs formatés en Heure:Minute:Seconde/Jour. Ce réglage déterminera l'heure d'apparition de l'unité dans la mission. Si vous utilisez un « déclencheur d'activation », régler ce paramètre à une valeur supérieure à la durée estimée de la mission.

## Fonction CIBLAGE



Les unités de combat au « corps à corps » comme les chars, l'infanterie, la défense anti-aérienne, etc. ne requièrent pas de ciblage particulier. Ils attaqueront automatiquement à la vue des unités ennemies. A contrario, les unités de tirs « de soutien » comme l'artillerie ou les batteries lance-roquettes, nécessiteront un ciblage manuel de votre part.

Lorsqu'il assigne un point de ciblage pour une unité de soutien, le créateur de mission (vous) désigne une zone sur la carte dans laquelle cette unité effectuera sa mission de soutien. En atteignant ce point de navigation associé à la zone d'attaque, l'IA commencera ses tirs de soutien si elle est à distance de tir et jusqu'à qu'elle n'ait plus de munitions. Pour réaliser cela, sélectionnez le point de navigation d'où vous désirez que l'attaque débute et cliquez sur le bouton AJOUT en haut de la fenêtre de ciblage. Cliquez ensuite sur la carte, sur la zone à de tir. En utilisant le champ NOM, vous pouvez nommer la zone cible; nom qui apparaîtra alors sur la carte. En utilisant le champ RAYON, vous pouvez ajuster la taille de la zone à l'aide du curseur ou en tapant directement une taille en mètres (important pour les missions de soutien de l'artillerie ou des batteries lance-roquettes). Les projectiles tomberont à l'intérieur de la zone ainsi définie.



En pressant plusieurs fois sur AJOUT, vous pourrez créer de multiples zones cibles.

Quand vous avez de multiples zones cible pour un même point de navigation, vous pouvez les passer en revue à l'aide du champ CIBLE. Le champ de droite liste le nombre total de

zones cibles pour ce point de navigation et le champ de gauche vous sert à les passer en revue à l'aide des flèches droite et gauche. Pour ce qui concerne les unités de soutien, à chaque zone cible seront assignées 4 unités de tir. Par exemple, si vous avez 8 unités d'artillerie et 2 zones cibles, chaque zone se verra attribuer 4 unités d'artillerie.

Une fois qu'une zone cible a été créée, une ligne pointillée relie le point d'attaque à la zone cible.

À côté du bouton AJOUTER se trouvent les boutons EDITER et SUPPR :

- **EDITER.** Ce bouton sert à éditer une zone cible déjà créée. Cliquez sur ce bouton puis sur la zone à éditer sur la carte.
- **SUPPR.** Ce bouton sert à effacer une zone cible déjà créée. Cliquez sur la zone à effacer sur la carte en mode EDITER puis cliquez sur le bouton SUPPR.

#### Note importante au sujet des unités de soutien :

- Pas plus de 4 unités ne peuvent attaquer simultanément une même zone. Par conséquent, si vous disposez de 6 unités dans votre groupe, seule 4 feront feu sur une zone. Si par contre vous avez défini 2 zones cible, la seconde sera attaquée par vos 2 unités disponibles. De la même manière vous pourrez assigner 16 unités sur l'attaque de 4 zones cible et ainsi disposer de 4 unités par zone.
- Les unités de soutien ne peuvent attaquer qu'une zone rattachée à leur dernier point de navigation.
- 2 modes de tirs sont disponibles suivant la taille de la zone cible. Le mode « Tir de précision » est utilisé pour un réglage dans le champ RAYON inférieur à 50 mètres. Dans ce mode de tir, le feu est concentré sur un point précis (le centre de la zone définie), et les unités tenteront de corriger leurs tirs. Ce mode simule la présence d'un observateur avancé qui renseigne les unités de tir sur les corrections de vent ou d'erreur de tir. Le mode « Tir de barrage » est défini par une valeur de RAYON supérieur à 50 mètres. Dans ce mode, les unités choisissent des points dans la zone définie et tirent leurs munitions sur ces points pour saturer la zone.

## Fonction RESUME



Dans la fonction RESUME, vous retrouvez les données basiques de la mission dans la moitié inférieure de la fenêtre. Ces données sont constituées de :

HEURE DE DÉPART	12:0:0/1
TEMPS DE TRAJET	0:37:45/1
LONGUEUR DU TRAJET	12584 m
VITESSE MOYENNE	20 km/h
RAYON D'ACTION	12584 m

**HEURE DE DÉPART.** Heure de départ du groupe dans la mission en Heure:Minute:Seconde/Jour.

**TEMPS DE TRAJET.** Temps estimé de navigation sans écart par rapport à la route prévue, formaté en Heure:Minute:Seconde/Jour.

**LONGUEUR DU TRAJET.** Distance totale prévue en mètres.

**VITESSE MOYENNE.** Vitesse moyenne prévue sur l'ensemble de la navigation en totalisant les vitesses de chacune des branches de navigation et en divisant le résultat par le nombre de branches.

**RAYON D'ACTION.** Distance de navigation directe, entre le point de départ et le point le plus éloigné prévu.

**Note importante au sujet des véhicules de soutien des bases aériennes et des terrains de ravitaillement avancés (FARP) :**

Sur un terrain de ravitaillement avancé (FARP), la présence des véhicules de soutien conditionne le support qui sera ou non apporté aux joueurs ; Ceci affecte la génération électrique, les communications, l'avitaillement et les munitions pour les IA et les joueurs. Veillez à ce que ces unités soient placées dans un rayon de 150 mètres autour du centre du terrain de ravitaillement avancé (FARP). Les unités de soutien requises pour ces opérations varient selon le camp :

Forces de l'est :

- CP SKP-11 poste de commandement, communications radio du terrain de ravitaillement avancé (FARP)
- GPU APA-50 ou GPU APA-80, groupe auxiliaire de puissance
- ATMZ-5, ATZ-10, Camion URAL-375 ou dépôt de fuel du terrain de ravitaillement avancé (FARP) pour l'avitaillement
- Camion URAL-375 ou dépôt de munitions du terrain de ravitaillement avancé (FARP)
- UAZ-469, URAL-4320-31, URAL-4320T, ZIL-131 KUNG, KAMAZ, et TENTE FARP pour la maintenance et les réparations des aéronefs. Les réparations prennent 3 minutes après l'arrêt des rotors.

Forces de l'ouest :

- M1025 HMMWV APC communications radio
- Camion M818, groupe auxiliaire de puissance
- Citerne M978 HEMTT pour l'avitaillement
- Camion M818 pour réarmement
- TENTE FARP et Camion M818 pour la maintenance et les réparations des aéronefs. Les réparations prennent 3 minutes après l'arrêt des rotors.

Si certaines de ces unités sont absentes ou détruites, la ressource correspondante ne sera pas disponible.

*Note : Dans le cas où un terrain de ravitaillement avancé (FARP) serait attaqué et toutes ces unités détruites, vous pourriez avoir besoin de configurer un déclencheur pour déplacer de nouvelles unités dans un rayon de 150 mètres de la base détruite pour bénéficier à nouveau de ces services.*

Pour les bases aériennes, les véhicules ci-dessus ne sont pas nécessaires bien que si la tour de contrôle venait à être détruite, aucune communication radio ne pourrait reprendre avant qu'un M1025 ou CP SKP-11 n'atteigne l'aérodrome.

De même, sur les bases, l'avitaillement, le réarmement ou le groupe de parc ne dépendent pas des véhicules qui s'y trouvent, à condition toujours que la tour de contrôle soit encore valide pour répondre aux demandes. Et bien entendu, de la même manière, l'arriver d'un

M1025 ou d'un CP SKP-11 suivant le camp, peut palier à la destruction de la tour. Pour parer à une telle éventualité, vous pouvez créer un déclencheur pour commander à un véhicule de substitution de se déployer sur la base attaquée.

## Placer un Objet Statique



En plus du placement d'unités active air, terre et mer, vous pouvez placer des versions statiques de ces objets pour remplir votre mission. Ces objets statiques ont exactement la même apparence que les objets actifs mais sont immobiles, ne disposent d'aucun capteur et d'aucune arme. Contrairement aux unités actives, celles-ci ne peuvent se placer qu'à l'unité sur la carte.

La fenêtre des Objets Statiques comprend les éléments suivants :

**OBJET STATIQUE**

NOM: FARP-01

PAYS: Russie

CATÉGORIE: Héliports

TYPE: FARP

DIRECTION: 139

CACHE  DÉTRUIT

INDICATIF: Torba

**NOM.** Dans ce champ, entrez un nom unique pour désigner votre objet statique. A défaut, un nom sera automatiquement généré. Ce nom pourra être utilisé par la suite dans les déclencheurs comme par exemple « Unité détruite ». Faites donc bien attention de ne pas attribuer le même nom à plusieurs groupes.

**PAYS.** Le menu déroulant des pays d'appartenance, montre tous les pays que vous avez déclarés dans les différents camps BLEU ou ROUGE, lors de la création de votre mission à l'aide du bouton CREER UNE NOUVELLE MISSION. Les pays ainsi sélectionnés limiteront le type des unités terrestres utilisables.

**CATEGORIE.** Les objets statiques sont divisés en 6 grandes catégories :

- **Véhicules Terrestres** incluant les véhicules disponibles pour le pays sélectionné.
- **Hélicoptères** incluant ceux disponibles pour le pays sélectionné.
- **Héliports** permettant de placer des terrains de ravitaillement avancé (FARP)
- **Avions** incluant les aéronefs à voilure fixe disponibles pour le pays sélectionné.
- **Navires** incluant ceux disponibles pour le pays sélectionné.
- **Structures** incluant des bunkers et beaucoup d'autres bâtiments (civils et militaires)

**TYPE.** En fonction du pays choisi, la liste des objets utilisables est disponible dans ce menu.

**DIRECTION.** Utilisez cette fonction pour ajuster le cap initial de votre unité. Pour régler ce paramètre vous pouvez utiliser soit les boutons droite et gauche, entrer directement la valeur du cap désiré ou encore cliquer sur le bouton rotatif des caps. Notez que l'icône de l'unité sur la carte, ne sera pas orientée.

**CACHE.** Vous pouvez cacher certains objets statiques pour qu'ils n'apparaissent pas au briefing en cochant cette case.

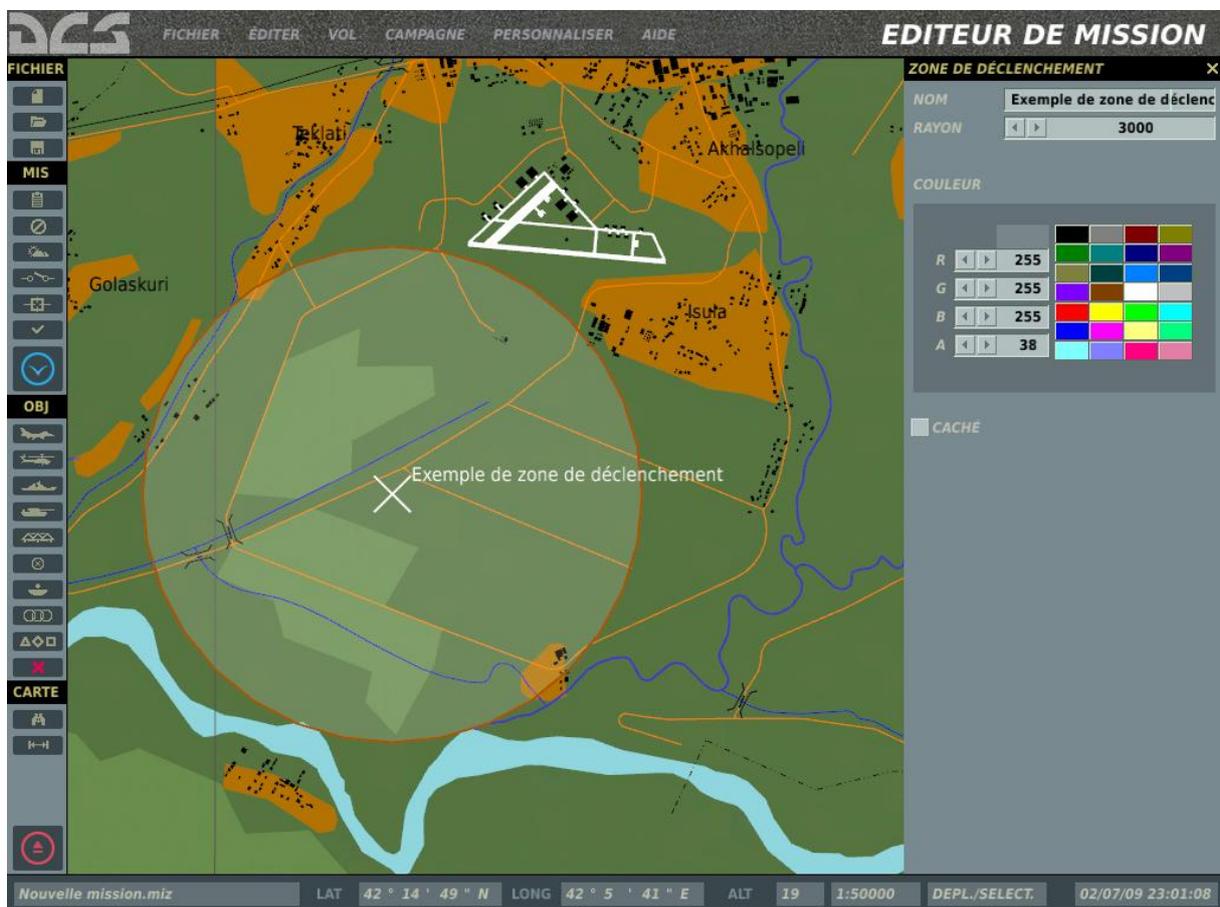
**DETRUIT.** Vous pouvez de plus, peupler votre mission avec des versions détruites des unités ou objets en cochant cette case.

## Créer une Zone de Déclenchement



Une Zone de Déclenchement est un puissant outil qui vous permet de créer des actions consécutives à la pénétration d'une unité bien précise dans un espace défini de la carte. Une Zone de Déclenchement peut être placée n'importe où sur la carte, être de n'importe quelle taille et prendre différentes couleurs. Vous pouvez enfin définir une Zone de Déclenchement et l'assigner à une unité mobile dans la mission.

Une fois l'outil de Zone de Déclenchement ouvert, cliquez sur la carte à l'endroit où vous désirez que la zone soit centrée (les Zones de Déclenchement sont toujours de formes circulaires). Une fois ceci effectué, la Zone de Déclenchement s'affichera sur la carte avec un nom par défaut.



Sur la droite de la fenêtre de Zone de Déclenchement, vous trouvez les options suivantes :

**NOM.** Entrez le nom à donner à cette zone dans ce champ. Si aucun nom n'est entré, un nom sera automatiquement attribué par défaut. C'est le nom qui sera utilisé pour définir l'action à effectuer.

**RAYON.** Le rayon de la zone peut varier à l'aide de ce champ. Pour régler ce paramètre vous pouvez utiliser soit les boutons droite et gauche, soit entrer directement la valeur désirée dans le champ. La valeur est exprimée en mètres.

**COULEUR.** Pour vous aider à distinguer les Zones de Déclenchement entre elles, vous pouvez utiliser les 24 couleurs disponibles sur la palette en cliquant dessus, ou en créer une nouvelle en faisant varier les paramètres RGB (Red-Green-Blue) et le paramètre A (Alpha) qui gère lui, la transparence.

**CACHE.** Vous pouvez cacher les Zones de Déclenchement pour qu'elles n'apparaissent pas au briefing en cochant cette case.

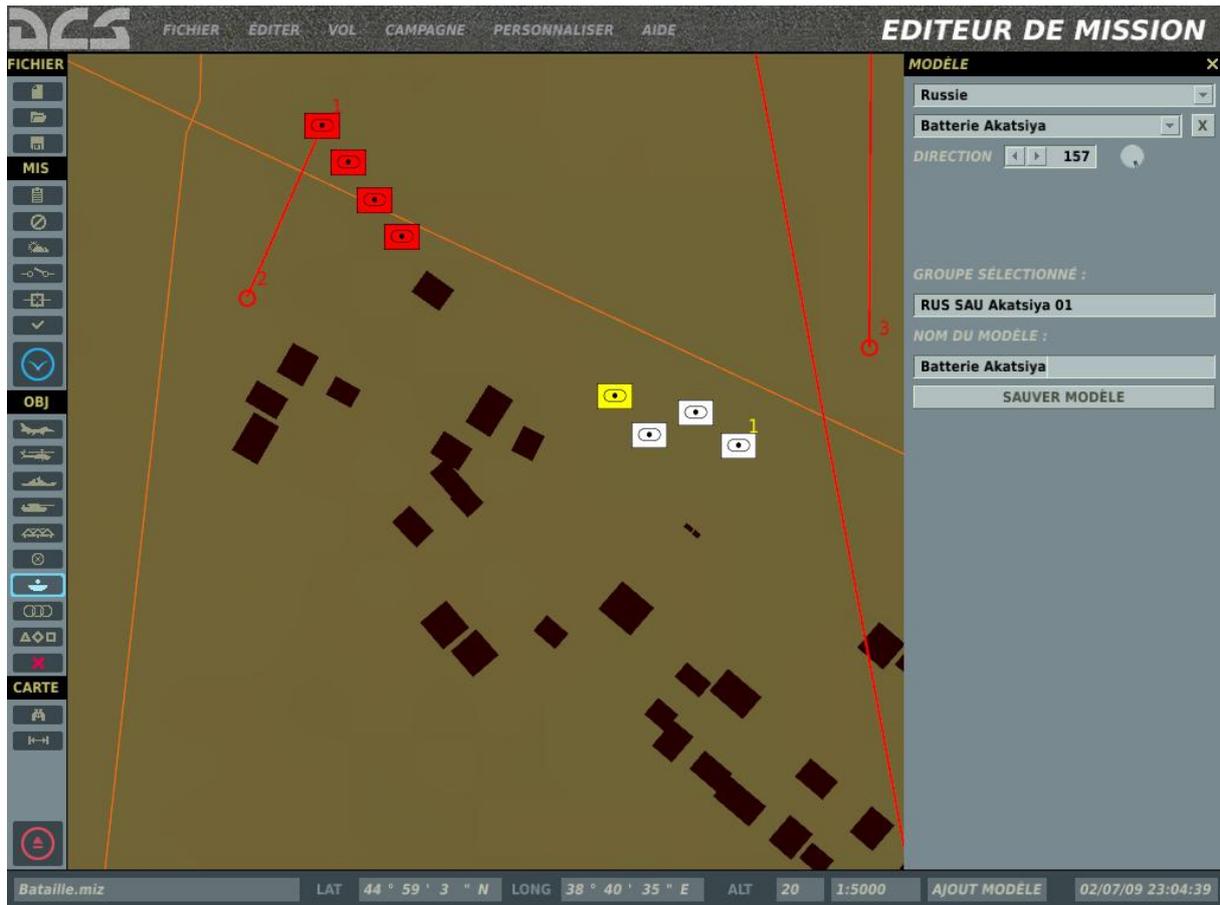
## Créer un Modèle de Groupe



Le fait que vous puissiez créer des groupes de véhicules composés de plusieurs types très différents d'unités, peut rendre très utile de sauvegarder la composition d'un groupe pour un usage ultérieur. Un bon exemple serait un groupe composé d'unités d'artillerie, de camion de réapprovisionnement en munitions, de véhicules de commandement et de contrôle, etc. Vous pouvez donc placer toutes ces unités dans un groupe, le sauvegarder à l'aide de l'outil de Modèle de groupe et le réutiliser à votre guise pour d'autres missions.

Pour créer un nouveau modèle :

1. Créez un groupe de véhicules.
2. Cliquez sur le bouton de CREER UN MODELE DE GROUPE.
3. Confirmez dans le champ GROUPE SELECTIONNE, qui s'agit d'un nouveau groupe.
4. Dans le champ NOM DU MODELE, entrez le nom désiré pour ce nouveau modèle.
5. Cliquez sur SAUVEGARDER.



Vous venez de créer et sauvegarder un nouveau modèle.

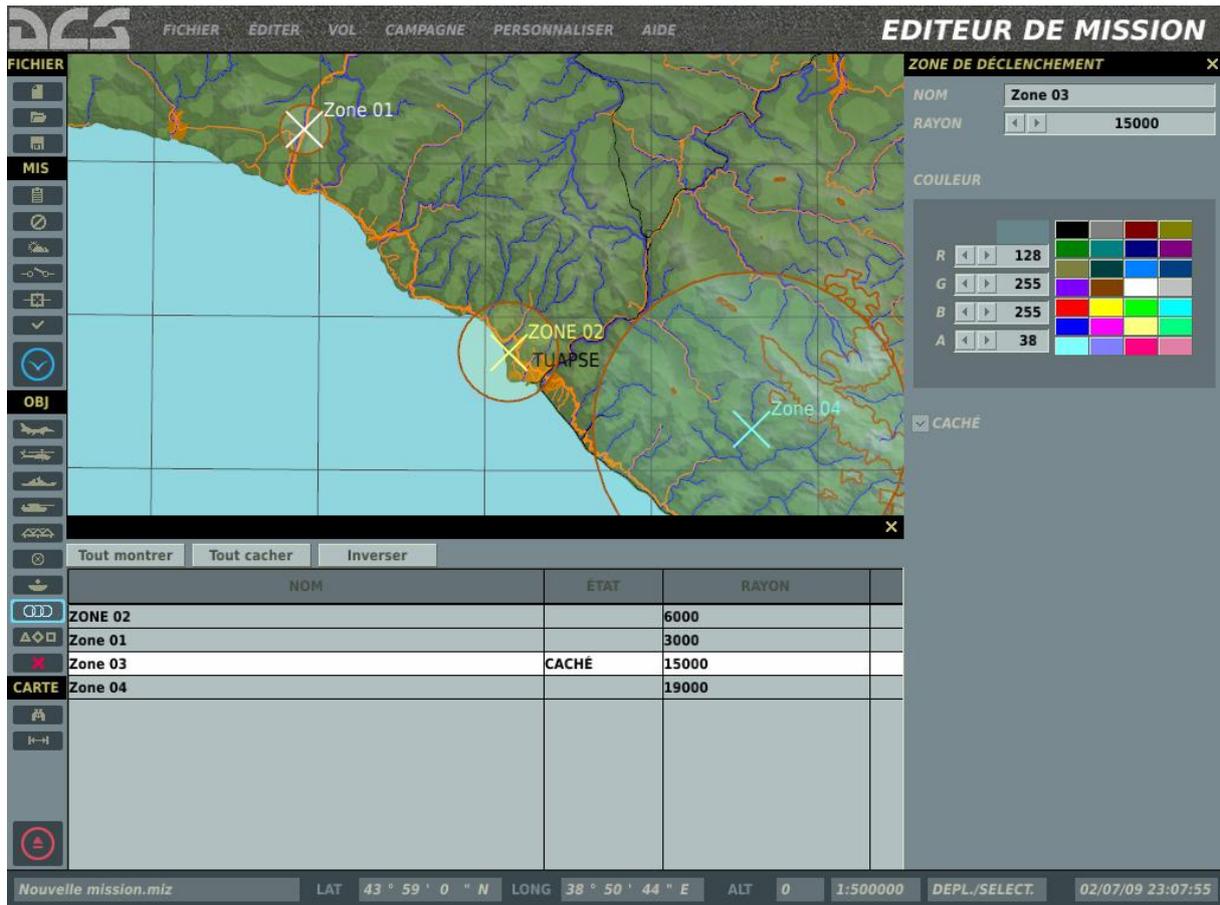
Vous disposez de commandes en haut de la fenêtre qui permettent de gérer vos modèles.

- Le champ du haut vous permet de sélectionner le pays auquel vous désirez rattacher votre modèle. Chaque modèle est rattaché au pays pour lequel il a été créé et sauvegardé
- Le champ juste au dessous est un menu déroulant qui montre la liste des modèles de groupes d'unités créés pour le pays sélectionné
- Le champ DIRECTION au dessous permet de régler le cap, en degrés, du groupe de véhicule à l'aide des flèches droite et gauche ou du bouton rotatif.

## Liste des Zones de Déclenchement



Lorsque vous créez des Zones de Déclenchement, vous pouvez choisir de les cacher afin que les joueurs de la mission ne les voient pas. En cliquant sur le bouton Liste des Zone de Déclenchement, vous faites apparaître les outils nécessaires dans la partie droite de la fenêtre, ainsi que la liste des Zones créées pour votre mission en bas de la fenêtre.



Au dessus de la liste se trouvent 3 boutons vous permettant de d'activer ou désactiver la fonction CACHER pour toutes les Zones.

- **Tout montrer.** En pressant ce bouton, toutes les zones seront visibles.
- **Tout cacher.** En pressant ce bouton, toutes les zones seront invisibles.
- **Inverser.** En pressant ce bouton, vous inversez le statut de la zone sélectionnée.

La liste des Zones de Déclenchement compte 3 colonnes comprenant :

- **NOM.** Le nom de la zone comme elle a été entrée lors de sa création.
- **ETAT.** Elle peut être vide (la zone sera alors visible) ou marqué CACHE.
- **RAYON.** Le rayon de la zone en mètres.

Pour fermer cette fenêtre, cliquez sur le bouton X au coin supérieur droit de celle-ci.

## Liste des Unités



La Liste des Unités montre la liste des unités actives et statiques que vous avez placées dans votre mission, et vous permet de retrouver rapidement une unité et les informations associées.

Au dessus de la liste, cinq cases de sélection vous permettent de filtrer les unités que vous voulez visualiser, par type d'unité. Ces types sont : Hélicoptères, Avions, Véhicules, Navires, et Statiques. Pour visualiser une catégorie, cochez la case correspondante.

The screenshot displays the 'EDITEUR DE MISSION' (Mission Editor) interface. At the top, there are menu options: FICHIER, EDITER, VOL, CAMPAGNE, PERSONNALISER, AIDE. The main area is a 3D map of a coastal region with labels like 'KHOSTA' and 'ADLER'. On the left, there are vertical toolbars for 'MIS' (Mission) and 'OBJ' (Objects). Below the map is a filter table with columns for 'NOM', 'PAYS', 'ÉTAT', and 'QTE'. The filter table is currently set to 'Objets statiques: TOUS'. Below the filter table is a list of units with columns for 'NOM', 'PAYS', 'ÉTAT', and 'QTE'. The list includes 'Nouvel objet statique', 'Nouvel objet statique #001', 'Nouvel objet statique #003', 'Nouvel objet statique #004', 'SB\_N', 'SB\_O', 'SB\_S', 'Su-34\_test', 'US\_AA', 'VE\_E', and 'VE\_O'. To the right of the map, there are two configuration panels: 'GROUPE NAVAL' and 'GROUPE AÉRIEN'. The 'GROUPE NAVAL' panel shows settings for 'PAYS' (Insurgés), 'NOM' (SB\_N), 'UNITÉ' (1 DE 3), 'TYPE' (Vedette rapide), 'NOM' (Unité #1), and 'NIVEAU' (Moyen). The 'GROUPE AÉRIEN' panel shows settings for 'PNT NAV' (1 DE 23), 'NOM', 'TYPE' (Point de Virage), 'ALT' (312 m), 'VITESSE' (30 km/h), and 'ETA' (0 : 0 : 0 / 0). At the bottom, there is a status bar with coordinates (LAT 43° 33' 3" N, LONG 40° 14' 57" E), altitude (ALT 1523), scale (1:500000), and a timestamp (02/07/09 23:11:00).

NOM	PAYS	ÉTAT	QTE
Nouvel objet statique	Insurgés	CACHÉ	1
Nouvel objet statique #001	Insurgés	CACHÉ	1
Nouvel objet statique #003	Insurgés	CACHÉ	1
Nouvel objet statique #004	Insurgés	CACHÉ	1
SB_N	Insurgés	CACHÉ	3
SB_O	Insurgés	CACHÉ	3
SB_S	Insurgés	CACHÉ	4
Su-34_test	Russie	CACHÉ	2
US_AA	Insurgés	CACHÉ	6
VE_E	Insurgés	CACHÉ	19
VE_O	Insurgés	CACHÉ	15

Chaque ligne représente un groupe d'unités; vous pouvez utiliser la barre de défilement sur la droite lorsque la liste est plus longue que la fenêtre. Quatre colonnes vous donnent des informations sur chaque groupe :

- **NOM.** Le nom du groupe comme il a été entré lors de sa création.
- **PAYS.** Le nom du pays d'appartenance du groupe.
- **ÉTAT.** Elle peut être vide (la zone sera alors visible) ou marqué CACHÉ.
- **QTE.** Nombre d'unités composant le groupe.

Lorsque vous cliquez sur une ligne dans la liste, la carte au dessus se centrera sur le groupe correspondant et la fenêtre de placement apparaîtra à droite.

## Supprimer une Unité / un Objet

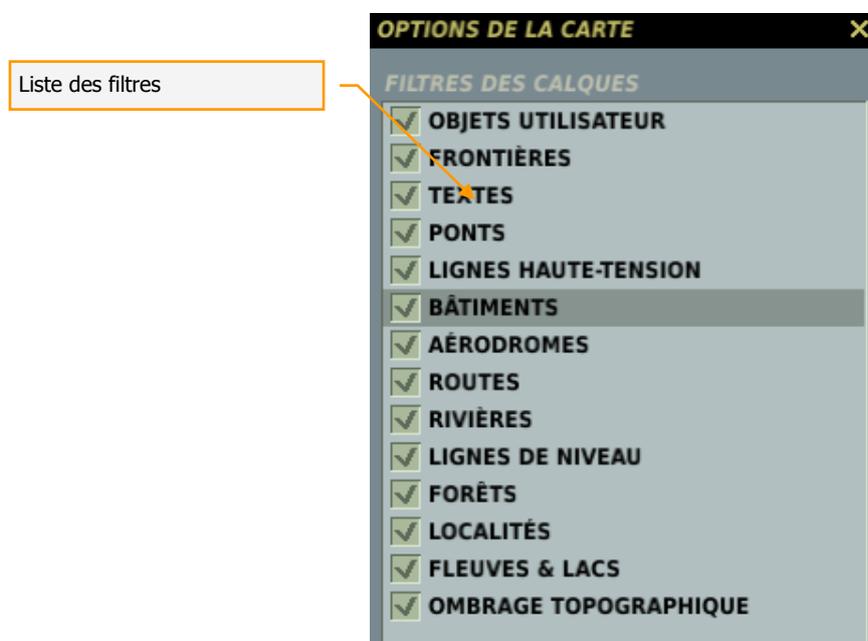


Pour effacer un groupe entier de votre mission, avec sa navigation, sélectionnez le groupe et cliquez sur SUPPRIMER.

## Options de la Carte



Les options de la carte vous permettent de filtrer les informations que vous souhaitez voir apparaître sur la carte.



Cochez la case de chaque item que vous voulez voir apparaître sur la carte. Ces items comprennent :

- **OBJETS UTILISATEUR.** Tous les objets posés sur la carte par l'utilisateur.
- **FRONTIERES.** Lignes de frontières nationales.
- **TEXTES.** Place les noms des villages et des villes, en fonction de l'échelle.
- **PONTS.** Petits, moyens et grands ponts routiers et ferroviaires.
- **LIGNES HAUTE TENSION.** Pylônes et câbles des lignes haute tension.
- **BATIMENTS.** Bâtiments individuels qui sont visibles à faible échelle.
- **AERODROMES.** Icônes des aéroports, orientées dans le sens des pistes.
- **ROUTES.** Réseau des routes principales et secondaires.
- **RIVIERES.** Rivières et ruisseaux.

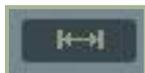
- **COURBES DE NIVEAU.** Lignes continues sur le relief pour indiquer les changements d'altitude. Les lignes épaisses représentent 1000 pieds d'intervalle et les lignes fines 250 pieds.
- **FORÊTS.** Étendues boisées. Notez que les arbres dans les villes et leurs environs ne sont pas mentionnés.
- **LOCALITES.** Les zones urbaines sont ombrées en orange et, à échelle réduite, les bâtiments individuels sont indiqués.
- **FLEUVES & LACS.** Étendues d'eau dans les terres.
- **OMBRAJE TOPOGRAPHIQUE.** Ombrage 3D en couleur du terrain, afin de mieux rendre le relief.

### Icônes des Aéroports

	Héli pad/Hélistation Emplacement temporaire de déploiement d'aviation de l'Armée de Terre.
	Champ d'aviation (non présent dans le jeu)
	Aérodrome d'aviation générale (non présent dans le jeu)
	Aérodrome de 3ème classe. Piste allant de 1200 à 1700 mètres (non présent dans le jeu)
	Aérodrome de 2ème classe. Piste allant de 1800 à 2400 mètres
	Aérodrome de 3ème classe. Piste allant de 2500 à 3000 mètres

Pour fermer cette fenêtre, cliquez sur le bouton X au coin supérieur droit de celle-ci.

### Outil de Distance



Vous pouvez utiliser l'outil de distance pour mesurer des distances sur la carte. Après avoir cliqué sur le bouton OUTIL de DISTANCE, cliquez sur le point de départ de la mesure et déplacez votre souris tout en restant appuyé. Une ligne de mesure jaune apparaît alors et la distance et le cap y sont associés en bleu clair. Pour désactiver l'outil, cliquez à nouveau sur le bouton OUTIL de DISTANCE et vous retrouverez les fonctions normales de la carte.

### Quitter l'Éditeur de Mission



Pour sortir de l'éditeur de mission sans sauvegarder les modifications apportées, cliquez sur le bouton Quitter.

## VISUALISATION DU DEBRIEFING

Après avoir volé une mission, une fenêtre de débriefing apparaîtra automatiquement. Même après avoir navigué sur la carte vous pourrez revenir au débriefing en cliquant sur ce bouton.

**Pertes ROUGE/BLEU**

	ROUGE	BLEU
AVIONS	1	0
HELICOPTERES	7	2
NAVIRES	0	0
DEF. AERIENNES	3	12
VEHICULES	0	35

**Données Générales de Débriefing**

NOM MISSION : Reco - CAS  
 CAMP :  
 ROUGE : Russie  
 BLEU : Géorgie - USA  
 TEMPS : 000/16:00:00  
 PILOTE :  
 APPAREIL :  
 TÂCHE :

**Filtres**

INITIATEUR : TOUS  
 ARME : TOUS  
 CAMP : TOUS  
 ÉVENEMENT : TOUS  
 CAMP CIBLE : TOUS  
 CIBLE : TOUS

Jour/Heure	Initiateur	Pays	Cible	Pays	Évènement	Armement
000/16:11:26	Unit #158 (AAA Vulcan M163)	USA			détruit	
000/16:11:28	Unit #64 (SAM manpad Stinge)	USA			abattu	FIM-92C Stinger
000/16:11:36	Unit #64 (SAM manpad Stinge)	USA	632 (Su-25T)	Russie	touché	FIM-92C Stinger
000/16:11:36	A #4 (SAM Avenger M1097)	USA			abattu	FIM-92C Stinger
000/16:11:40	Pilot #4 (AH-1W)	USA			abattu	AGM-114K Hellfire
000/16:11:42	Unit #77 (SPH M109 Paladin)	USA			abattu	155mm HE
000/16:11:45	Unit #8 (SPH M109 Paladin)	USA			abattu	155mm HE
000/16:11:46	Unit #140 (AAA ZU-23 fixe)	Géorgie			abattu	23mm HE
000/16:11:46	Unit #140 (AAA ZU-23 fixe)	Géorgie			abattu	23mm AP
000/16:11:48	Unit #179 (SPH M109 Paladin)	USA			abattu	155mm HE
000/16:11:50	Unit #161 (SPH M109 Paladin)	USA			abattu	155mm HE
000/16:11:51	Unit #6 (SPH M109 Paladin)	USA			abattu	155mm HE
000/16:11:52	A #4 (SAM Avenger M1097)	USA			abattu	FIM-92C Stinger
000/16:11:53	Unit #36 (SPH M109 Paladin)	USA			abattu	155mm HE
000/16:11:54	Unit #166 (SPH M109 Paladin)	USA			abattu	155mm HE
000/16:11:55	Unit #37 (SPH M109 Paladin)	USA			abattu	155mm HE
000/16:11:57	Unit #191 (SAM manpad Stinge)	USA			abattu	FIM-92C Stinger
000/16:11:57	A #3 (SAM Avenger M1097)	USA			abattu	FIM-92C Stinger
000/16:11:58	Unit #39 (SPH M109 Paladin)	USA			abattu	155mm HE
000/16:11:59	Unit #5 (SPH M109 Paladin)	USA			abattu	155mm HE
000/16:12:04	Pilot #4 (AH-1W)	USA	Unit #126 (AAA ZSU-23-4 Shilka)	Russie	touché	AGM-114K Hellfire

Statistiques du joueur      Log de mission      Filtres du log de mission

La fenêtre de débriefing est divisée en trois parties principales : statistiques du joueur, filtres du log de mission et log chronologique de la mission.

La partie « statistiques du joueur » vous permet de voir le nombre d'unités que vous avez endommagé ou détruit. Ces unités sont répertoriées par : AVIONS, HELICOPTERES, NAVIRES, VEHICULES, DEFEBSES AERIENNES. Le nombre d'unités détruites est indiqué à gauche, pour chaque camp.

La plus grande section en bas de l'écran, liste chronologiquement les événements de la mission en fonction des filtres appliqués dans la partie supérieure droite. Le log de mission comporte sept colonnes :

- **HEURE.** Heure à laquelle l'événement a eu lieu. Chaque événement est formaté en Jour/Heure:Minute:Seconde.
- **INITIATEUR.** Nom de l'unité qui a créé l'action (par exemple : tire un armement, se crashe, atterrit, etc.).
- **PAYS.** Pays d'appartenance de l'unité initiatrice.

- **CIBLE.** Si l'unité initiatrice attaquait une unité ou un objet, celle ou celui-ci apparaîtrait dans cette colonne.
- **PAYS.** Pays d'appartenance de l'unité ou de l'objet cible.
- **EVENEMENT.** Action ou résultat de l'action entreprise. Cela peut être : tir, touché et détruit.
- **ARMEMENT.** Nom de l'armement utilisé pour l'action.

La section des filtres de log dans la partie supérieure droite de la fenêtre vous permet de filtrer le type d'événement que vous voulez voir apparaître dans la partie inférieure. Chaque champ de filtre contient un menu déroulant dans lequel vous définissez la donnée que vous voulez montrer.

- **INITIATEUR.** Liste les unités actives de la mission
- **ARME.** Liste les armements utilisés par les unités de la mission.
- **CAMP.** Tous, Rouge, ou Bleu.
- **EVENEMENT.** Tous, Détruit, Tir ou Touché.
- **CAMP CIBLE.** Tous, Rouge, ou Bleu.
- **CIBLE.** Liste toutes les unités ou objets pris pour cible durant la mission.

Le débriefing est un outil très utile permettant de savoir avec précision qui a fait quoi, à quel moment, et avec quel armement. Le plus souvent vous pourrez déterminer qui vous a attaqué, et ce, que ce soit en mission solo ou multi joueurs.

Au-dessous du log de mission vous trouvez trois boutons : SAUVEGARDER ENREGISTREMENT, SAUVEGARDER DEBRIEFING, et QUITTER.

**SAUVER L'ENREGISTREMENT.** En cliquant sur ce bouton, la fenêtre de sauvegarde apparaît, et vous pourrez alors entrer un nom dans le champ FICHIER pour sauvegarder ce document automatiquement créé lors de la mission. Il est à noter que tous les fichiers de sauvegarde de missions sont automatiquement sauvegardés, mais qu'ils seront écrasés si vous revolez la mission sans renommer la sauvegarde. C'est l'utilité de cette fonction.

**SAUVEGARDER DEBRIEFING.** Cliquez sur ce bouton pour sauvegarder le log de mission.

**FERMER.** Cliquez sur ce bouton pour quitter l'écran de débriefing et retourner sur l'éditeur de mission.

# Black Shark

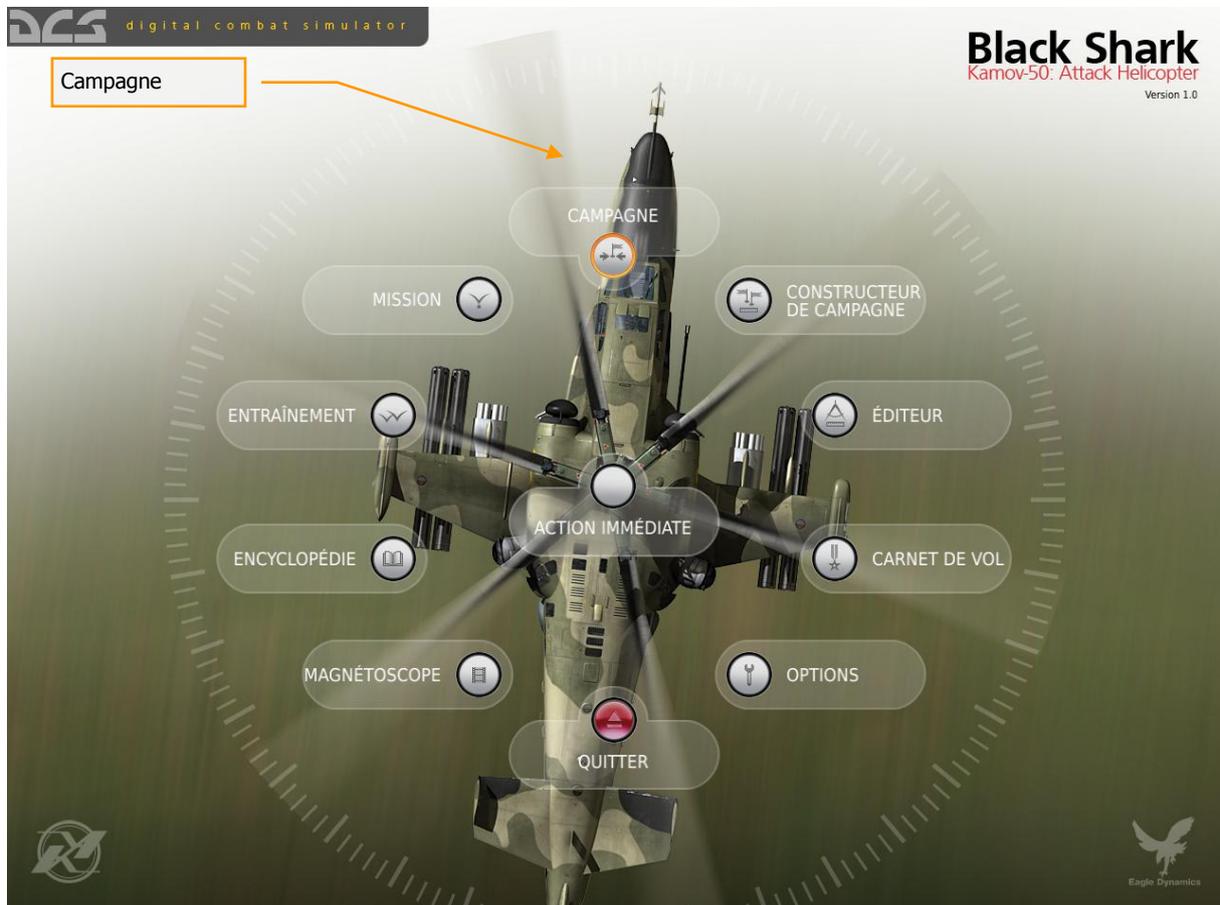
Kamov-50 Attack Helicopter



# CAMPAGNE

# CAMPAGNE

Pour commencer une nouvelle campagne DCS, ou pour continuer une campagne existante, cliquez sur le bouton "Campagne" du menu principal.



L'écran de lancement des campagnes est divisé en trois parties principales, permettant de sélectionner une campagne, de consulter les statistiques d'une campagne et de lire le briefing général d'une campagne. L'écran présente les éléments suivants :

**Sélection de la campagne.** Sur la gauche de l'écran sont listées les nouvelles campagnes que vous pouvez débiter, ainsi que les campagnes en cours. La colonne de gauche indique le nom de la campagne, la colonne de droite indique son état. Pour sélectionner une campagne, cliquez dessus pour la surligner. Une fois la campagne sélectionnée, les statistiques de progression sont indiquées dans la section "Détails", et vous pouvez également lire le briefing général de cette campagne.

**Détails.** Une fois qu'une campagne est sélectionnée, les détails de sa progression sont indiqués dans cette zone. Les informations présentées sont :

- Dernière mission volée. Heure et date de la dernière mission effectuée.
- Statut de la campagne. Campagne inactive, en cours ou terminée.
- Missions volées. Nombre de missions effectuées.
- Morts au combat. Nombre de fois que le joueur est mort dans cette campagne.
- Taux de réussite. Pourcentage de réussite des missions.

- Unités détruites. Nombre d'unités au sol détruites par le joueur.
- Victoires aériennes. Nombre d'unités aériennes détruites par le joueur.

**Contexte de la campagne**

Au cours de l'été 2009, La situation dans le Caucase occidental est devenue problématique. Financés par des mouvements islamistes étrangers, des groupes nationalistes des territoires de Karachayevo-Cherkesiya, Kabardino-Balkariya, du sud de Krasnodarskiy et de Stavropolskiy ont entamé des activités terroristes

**CHOISIR UNE CAMPAGNE**

Nom de la campagne	Etat
* Déploiement	Inactive
* Pétrole géorgien	Inactive
* Pétrole géorgien - Chapitre 1	Inactive
* Pétrole géorgien - Chapitre 2	Inactive
* Pétrole géorgien - Chapitre 3	Inactive

**Détails de la campagne**

Dernière mission volée	
Statut de la campagne	Inactive
Missions volées	0
Morts au combat	0
Taux de réussite	0
Unités détruites	0
Victoires aériennes	0

RETOUR    REDEMARRER LA CAMPAGNE    SUIVANT

Sélection de la Campagne    Description    Détails

**Description.** Le briefing écrit par le créateur de la campagne lors de sa construction se trouve ici.

En bas de l'écran se trouve trois boutons supplémentaires :

- **RETOUR.** Appuyez sur ce bouton pour revenir au menu principal. Vous pouvez également quitter l'écran de campagne en cliquant sur la croix jaune en haut à droite de l'écran.
- **REDEMARRER LA CAMPAGNE.** Appuyez sur ce bouton pour réinitialiser la campagne et remettre à zéro toutes les statistiques de cette campagne.
- **SUIVANT.** Une fois une campagne choisie, cliquez sur SUIVANT pour commencer la prochaine mission de cette campagne.

# Black Shark

Kamov-50 Attack Helicopter



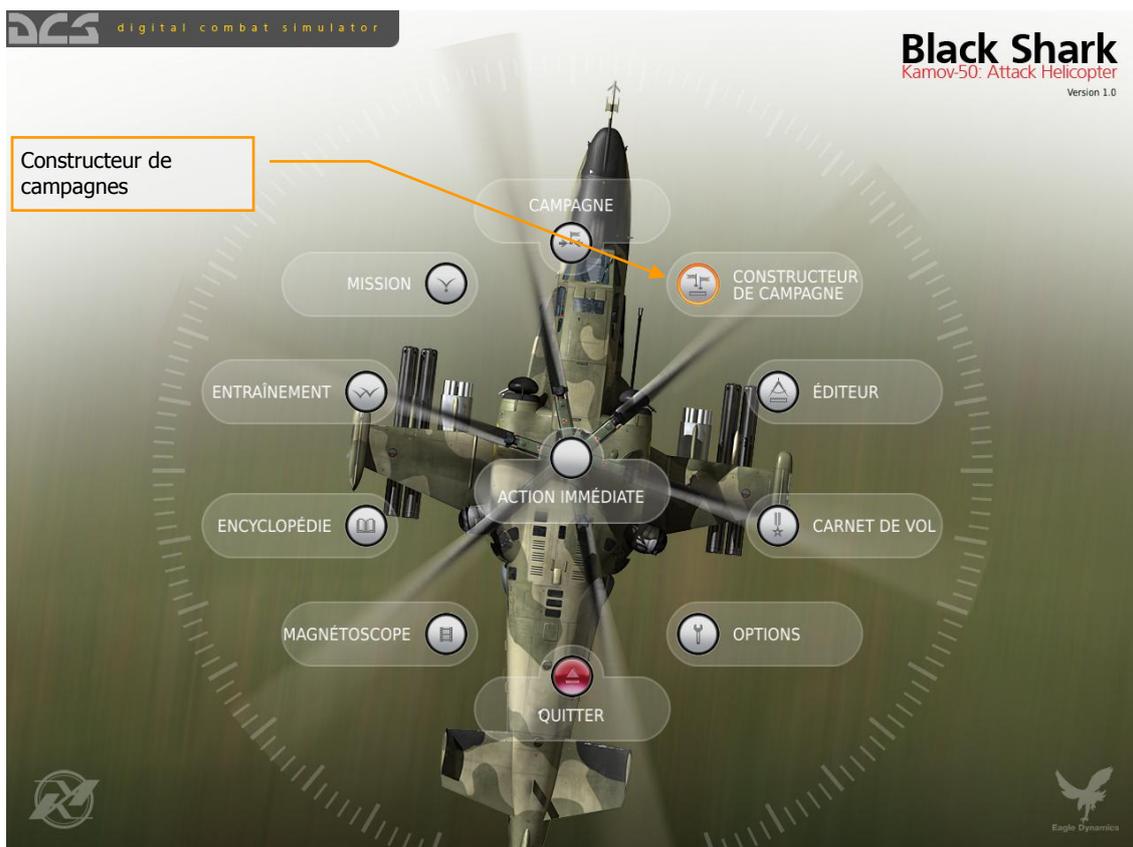
## CONSTRUCTEUR DE CAMPAGNES

## CONSTRUCTEUR DE CAMPAGNES

L'Éditeur de Campagne de DCS est ce que nous appelons un Système de Campagne Stratifié (SCS). Un SCS est à mi-chemin entre un système de campagne dynamique qui génère des missions automatiquement, et un système scripté dans lequel les missions sont identiques à chaque fois. Étant donné notre focalisation initiale sur les opérations de soutien aérien au sol, nous pensons qu'il est important d'avoir la possibilité de créer un placement et une utilisation des forces terrestres à la fois réalistes et intelligents. A l'heure actuelle, aucun système dynamique n'a été capable de nous donner satisfaction. Dans le même temps, nous pensons qu'il est important d'avoir une sensation de dynamisme, et pas une simple de trame de mission allant d'un point A à un point B. C'est dans cet état d'esprit que nous avons développé le SCS.

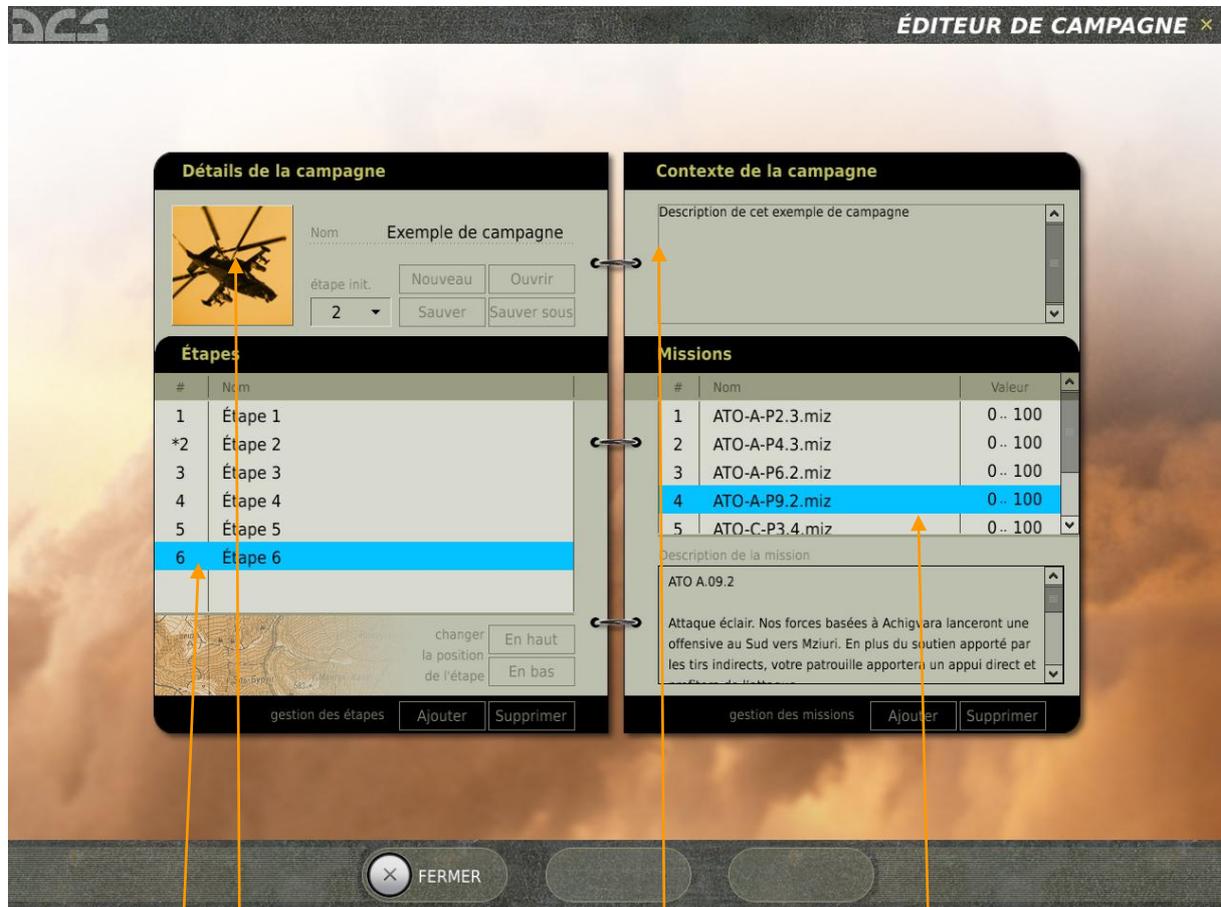
Un SCS peut consister en une étape ou plus (beaucoup plus si vous le souhaitez), et chaque étape peut consister en une mission ou plus (beaucoup plus...). Chacune de ces missions est créée dans l'EM comme une mission simple. En tant que telle, chaque mission peut contenir plusieurs déclencheurs et réglages. En utilisant l'Éditeur de Campagne, vous pouvez créer vos campagnes en développant les étapes et en les peuplant des missions que vous avez imaginées (.miz).

Une fois le menu CAMPAGNE déroulé, choisissez l'option Éditeur de Campagne. L'outil d'édition de campagne s'affichera alors.



Dans la partie inférieure gauche de l'écran se trouve la zone dans laquelle vous définissez le nombre d'étapes que contiendra la campagne. En bas de cette section se trouvent deux boutons : Ajouter et Retirer. Pour ajouter une étape à la campagne, pressez sur Ajouter. Pour enlever une étape, cliquer gauche sur l'étape et pressez le bouton Retirer.

En cliquant sur une étape, vous pouvez aussi effacer le texte par défaut et entrer celui de votre choix. Vous pouvez aussi utiliser les boutons Haut et Bas pour réarranger l'ordre des étapes.



Étapes créées

Gestion du fichier de campagne et de l'étape initiale

Briefing de la campagne

Sélection de la mission

A droite de la section des Étapes se trouve la section des Missions. C'est à partir de là que vous allez remplir chaque étape avec des missions. Pour ce faire, sélectionnez d'abord l'étape que vous voulez remplir, puis pressez le bouton Ajouter dans la section des Missions. Une fenêtre de sélection de dossier/fichier vous est alors présentée, dans laquelle vous devez choisir la mission voulue. Une fois la sélection faite, pressez le bouton OK de l'explorateur. La mission est maintenant listée comme faisant partie de l'étape ; son nom s'affiche ainsi que sa fourchette de valeurs. Chaque mission peut se voir affecter une fourchette de valeurs qui va déterminer la sélection des missions au cours d'une étape.

Quand vous créez une mission, vous pouvez affecter des valeurs à des événements déclenchés tels que la destruction d'une unité, l'arrivée d'une unité dans une zone, une contrainte temporelle, etc. A la fin de la mission, ces valeurs sont totalisées et utilisées pour déterminer quelle sera la prochaine étape et quelle mission de cette étape sera choisie.

Si la valeur totale de la mission est 49 ou moins, le joueur recule d'une étape. Si la valeur est 50, il reste dans la même étape. Par contre, avec une valeur de mission de 51 ou plus, le joueur avance à l'étape suivante. En peuplant les étapes avec plusieurs missions ayant chacune une valeur différente, vous pouvez créer une campagne dont l'avancement fluctue en fonction des résultats des missions.

Si deux missions se voient assignées la même valeur, le choix de la mission suivante sera aléatoire.

La plage de valeur associée à chaque mission d'une étape est indiquée dans la colonne "Plage". Sous la liste des missions associées à une étape est affiché le briefing de la mission.

En bas de la section, à côté du bouton Ajouter, vous trouverez le bouton Retirer. Utilisez ce bouton pour enlever une mission d'une étape.

Vous pouvez aussi entrer un descriptif de la campagne dans le champ au-dessus de la zone de sélection des missions.

Dans le coin supérieur gauche sont regroupées des fonctions pour gérer les fichiers et choisir l'étape à laquelle la campagne va démarrer. De cet endroit, vous pouvez Ouvrir une campagne existante, Sauvez la campagne actuelle telle quelle ou en tant que nouveau fichier, ou Créer une nouvelle campagne. Dans le champ Étape de Départ, vous pouvez choisir à quelle étape la campagne démarrera. En général, il faudra éviter de choisir l'étape 1 si vous ne tenez pas à ce que la campagne soit perdue dès que la première mission échoue. L'étape de départ sera marquée d'un astérisque (\*) dans la liste des étapes.

Quelques notes sur la construction des campagnes :

- Plus vous placerez d'étapes dans une campagne et plus vous créerez de missions dans chaque étape, moins il y aura de chance que les missions soient répétitives.
- Quand vous créez une étape, vous pouvez gagner du temps en créant un modèle de positionnement général des forces en présence, quitte à l'adapter ensuite pour chaque mission à l'intérieur de l'étape.
- Utilisez des paramètres et des déclencheurs aléatoires aussi souvent que possible. Ils peuvent être utilisés pour créer des déploiements de forces imprévisibles, tant en terme de nombre d'unités que de compétence de ces unités.
- En plaçant des lignes de front adjacentes les unes aux autres entre différentes étapes, vous pouvez reproduire l'impression d'évolution du front en fonction des résultats des missions.

# Black Shark

Kamov-50 Attack Helicopter

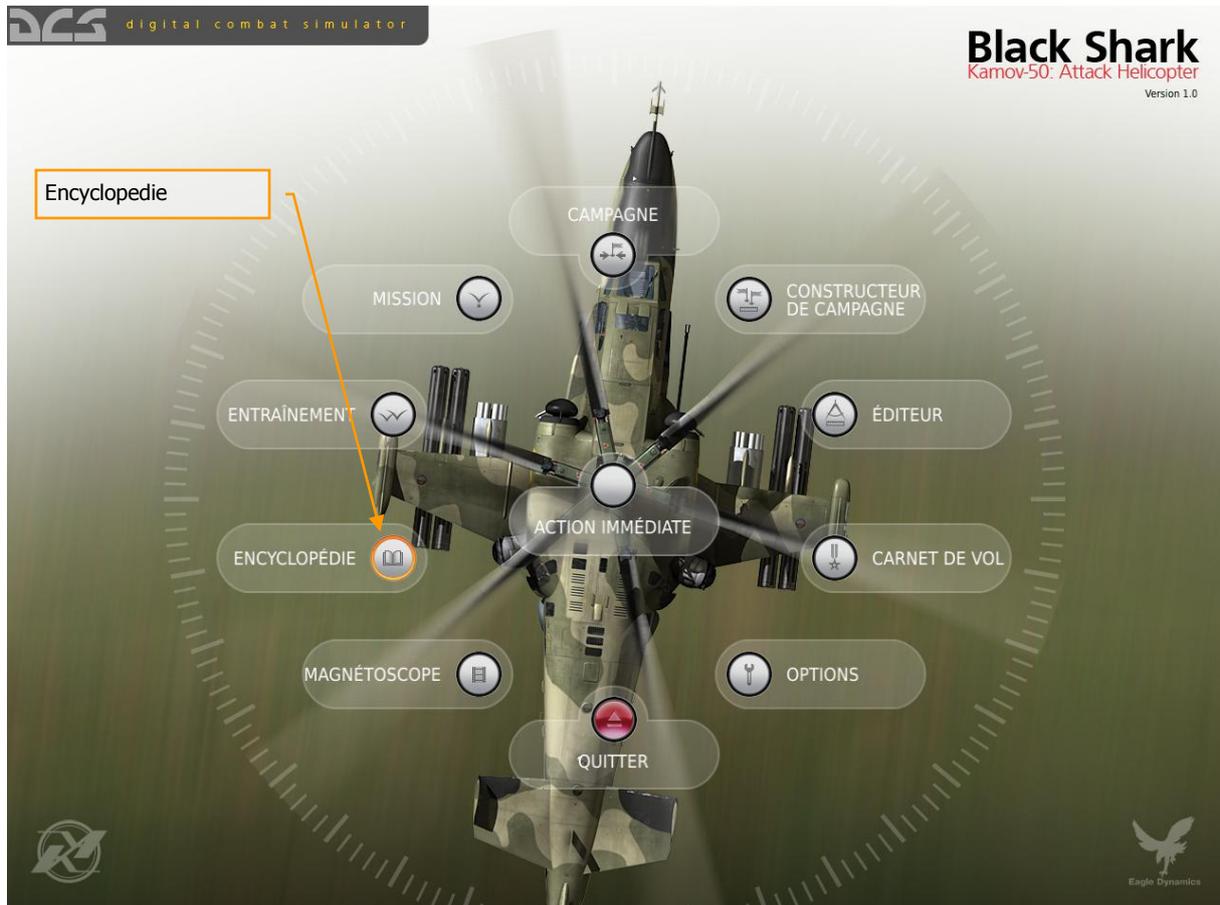


# ENCYCLOPÉDIE

## ENCYCLOPEDIE

L'encyclopédie de DCS est un outil indispensable pour la reconnaissance visuelle des différentes unités modélisées, et c'est également une source d'informations techniques sur toutes ces unités.

Pour ouvrir l'encyclopédie, cliquez sur le bouton "Encyclopédie" du menu principal.



L'encyclopédie est divisée en deux parties : à gauche une image de l'unité sélectionnée, à droite les données techniques.

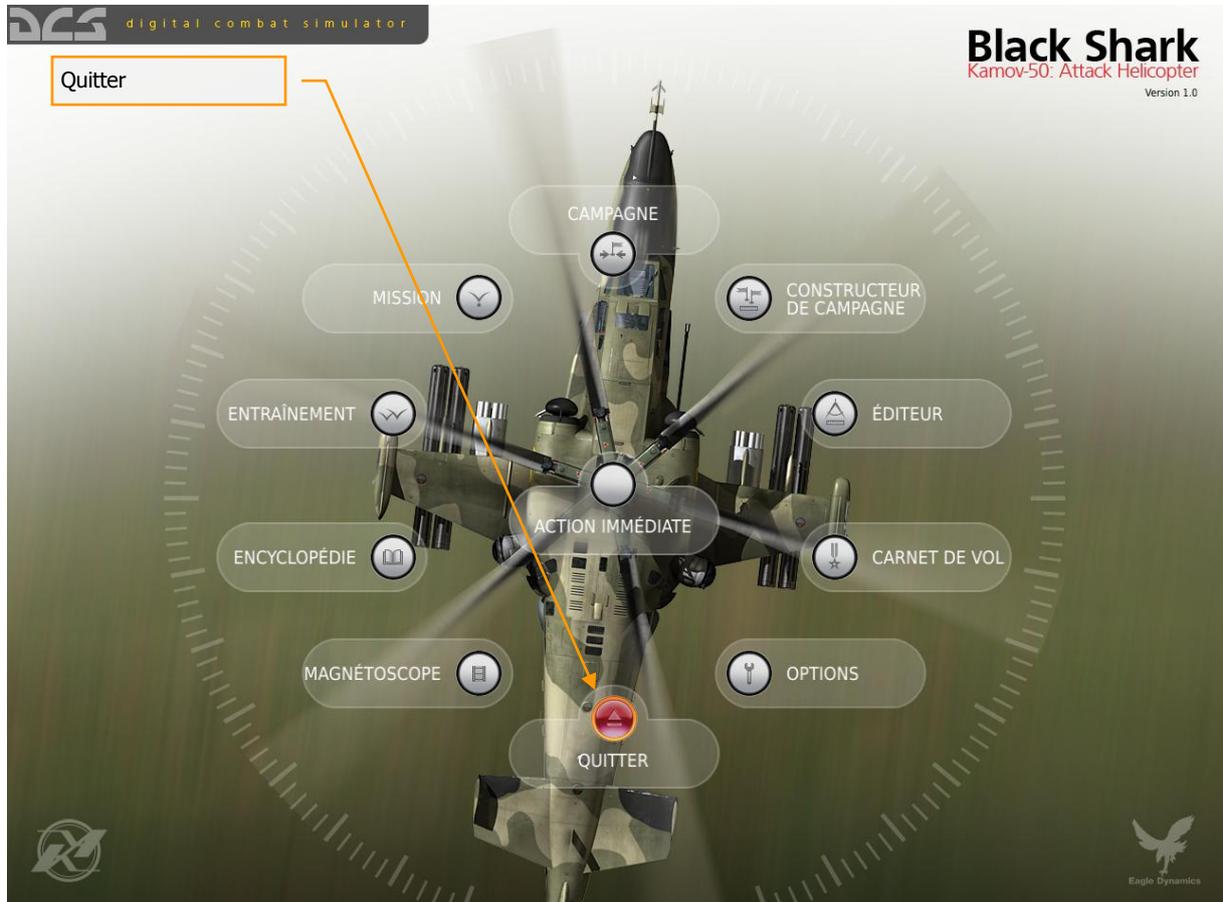
En haut de l'écran sont placés sept onglets qui correspondent chacun à une catégorie d'objets :

- **Appareils.** Tous les aéronefs à voilure fixe.
- **Hélicoptères.** Aéronefs à voilure tournante.
- **Navires.** Toutes les unités navales.
- **Véhicules.** Tous les véhicules terrestres (sauf défense aérienne).
- **Armement.** Armes aériennes, navales et terrestres qui peuvent être délivrées par une unité.
- **Défense aérienne.** Systèmes de défense Sol-Air.
- **Bâtiments.** Structures au sol.



## QUITTER

Vous pouvez quitter DCS en cliquant sur le bouton rouge QUITTER du menu principal.



# Black Shark

Kamov-50 Attack Helicopter



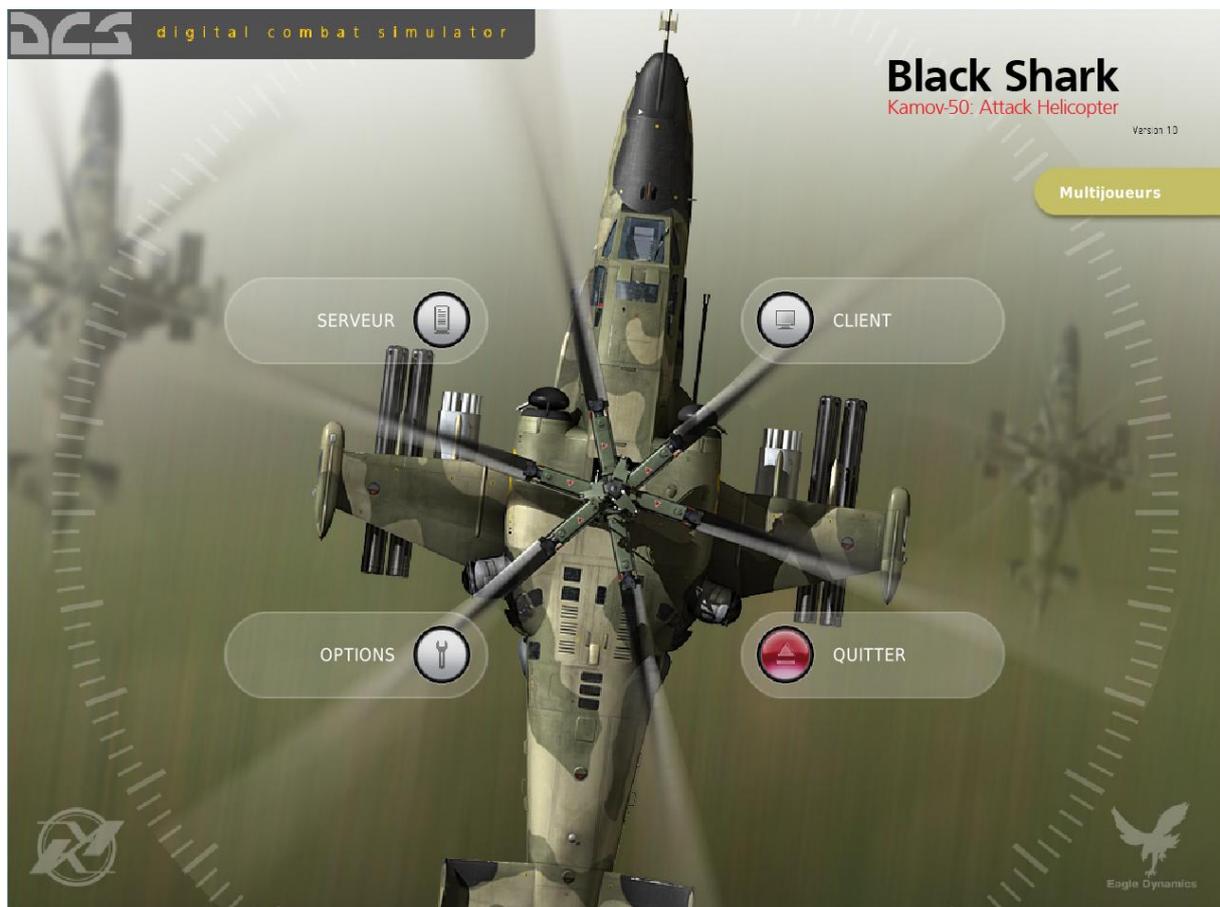
# MULTIJOUEUR

# MULTIJOUEUR

Le mode multi-joueurs de DCS offre la possibilité de jouer en coopération ou contre d'autres joueurs, sur des missions que vous avez conçues dans l'éditeur. Lors de la création d'une mission multi joueurs, il est important de bien vérifier que les appareils disponibles pour les joueurs doivent être spécifiés comme CLIENT et non en tant que JOUEUR.

Pour lancer le mode multi-joueurs, cliquez sur l'icône « Black Shark mode multi-joueurs ». Vous remarquerez que le mode multi-joueurs n'utilise pas l'interface graphique principale.

L'exécution du fichier Multiplayer.bat, affichera l'interface multi-joueurs après un bref temps de chargement.

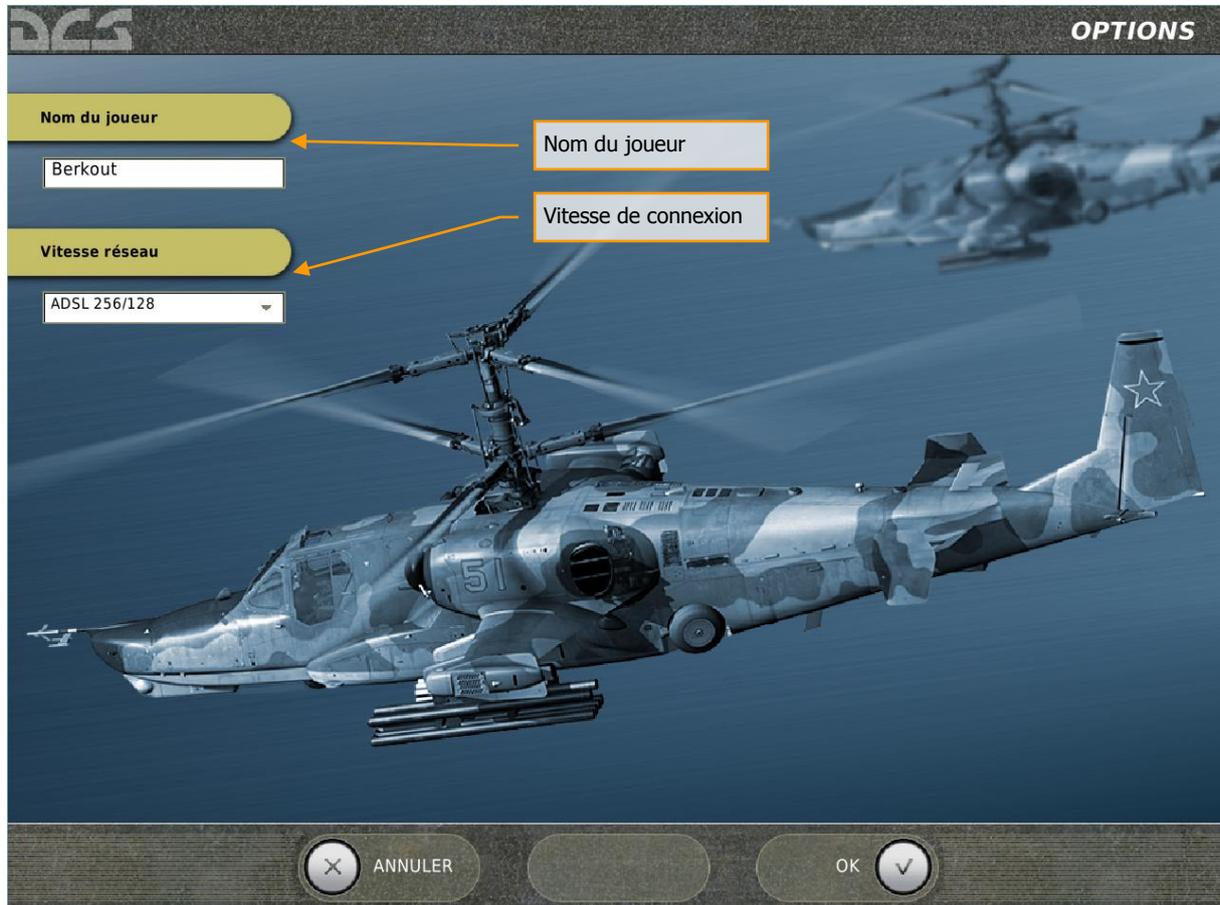


L'écran principal de l'interface multi-joueurs est composé de 4 boutons :

- **OPTIONS.** L'écran des options permet de préciser le nom du joueur vu par les autres joueurs connectés, ainsi que de régler la vitesse de connexion.
- **SERVEUR.** Permet de mettre en place un serveur que d'autres joueurs (clients) peuvent rejoindre.
- **CLIENT.** Permet de rejoindre une mission mise en place par un serveur.
- **QUITTER.** Ce bouton permet de fermer l'interface multi-joueurs pour revenir au bureau.

## OPTIONS

L'écran d'options sera le premier que vous lancerez lors de votre première connexion en multi-joueurs. Sur cet écran, vous pouvez spécifier votre nom et votre vitesse de connexion.



L'écran des options est constitué des éléments suivants :

**Nom du joueur.** Entrez le nom par lequel vous désirez que les autres joueurs connectés vous voient. Ce nom sera visible dans les écrans de lancement de la mission ainsi que sur l'étiquette associée à votre appareil. Si aucun nom n'est entré, un nom par défaut est assigné.

**Vitesse réseau.** Cette liste vous permet de sélectionner les valeurs de bande passante montante et descendante de votre connexion. Sélectionnez l'option qui correspond au mieux à votre connexion. Les différents choix possibles sont :

- Modem 56. Pour un modem 56k.
- ADSL 128/64. Pour une connexion ADSL bas débit.
- ADSL 256/128. Pour une connexion ADSL haut débit.
- LAN 1. Pour une connexion en réseau local à 1 mégabit par seconde.
- LAN 10. Pour une connexion en réseau local à 10 mégabits par seconde.

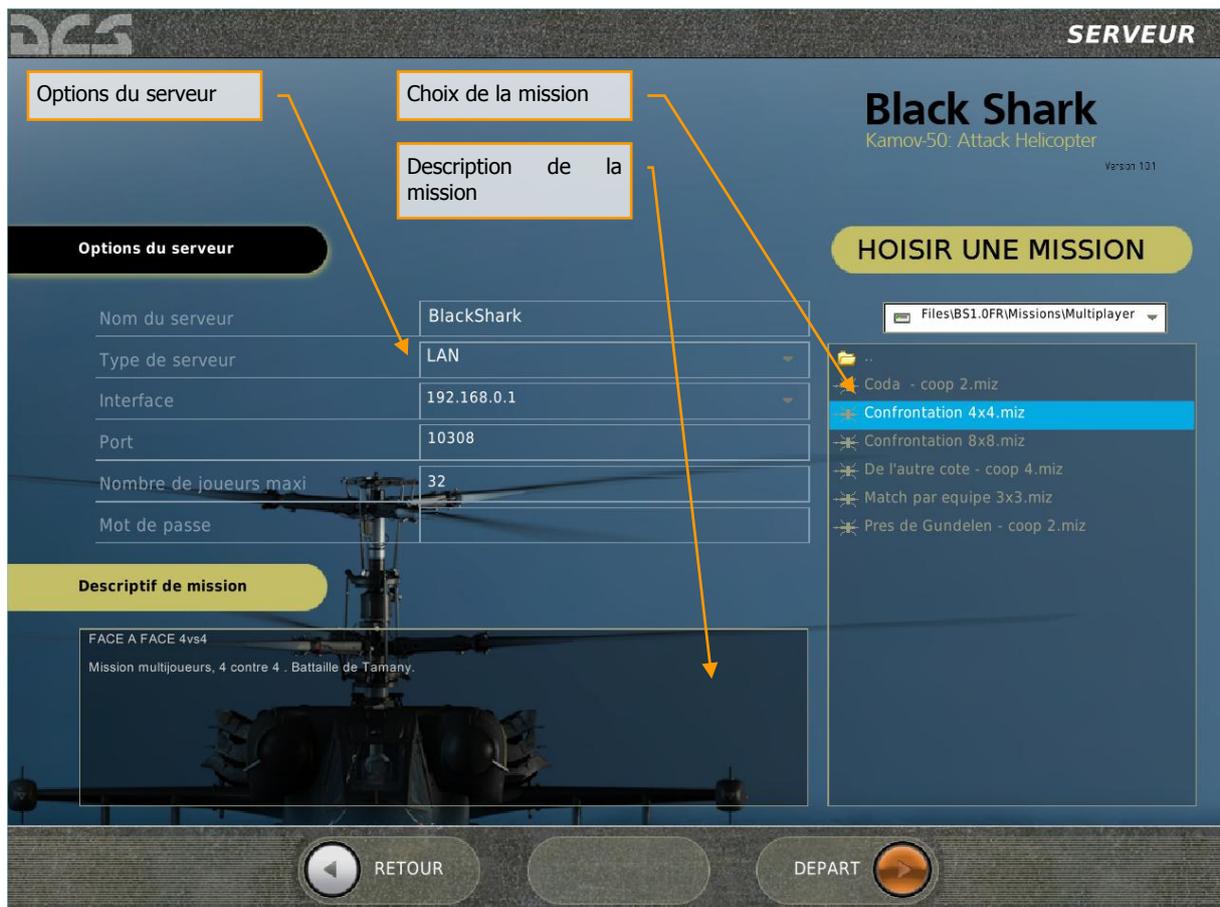
En bas de l'écran se trouvent le bouton ANNULER, qui permet de revenir à l'écran principal sans prendre en compte les modifications, et le bouton OK qui ramène sur l'écran principal

en sauvegardant les changements effectués. Vous pouvez également annuler ces changements et revenir à l'écran principal en cliquant sur la croix jaune en haut à droite.

## SERVEUR

Pour voler sur une mission en multi-joueurs, un des joueurs doit être le serveur (hôte) de la partie, qui lancera la mission, les autres joueurs (clients) rejoignant cette partie. La connexion à un serveur peut se faire par IP directe ou par une liste de serveurs en réseau local.

Pour démarrer un serveur, cliquez sur le bouton SERVEUR de l'écran principal.



L'écran du serveur est divisé en 3 zones : les options du serveur, la description de la mission et la boîte de sélection de la mission. Après avoir choisi une mission et configuré les options du serveur, vous pouvez cliquer sur le bouton DEMARRER en bas de l'écran pour lancer le serveur et permettre aux clients de se connecter. Vous serez alors redirigé vers l'écran de mission.

**Options du serveur.** Ces options vous permettent de visualiser et de configurer les paramètres du serveur. Certains éléments peuvent être modifiés, d'autres sont juste présentés à titre informatif et ne peuvent être modifiés. Les paramètres sont les suivants :

- Nom du Serveur. Entrez le nom du serveur à cet endroit. Ce nom apparaîtra dans la liste des serveurs ouverts.
- Type de serveur. Indique le type de serveur détecté.

- Interface. L'adresse IP du serveur est indiquée ici. Si vous êtes connecté derrière un routeur, l'adresse affichée peut être une adresse IP locale qui n'est pas l'adresse que les clients devront utiliser pour se connecter au serveur. Les adresses IP locales commencent généralement par 192.
- Port. Chaque serveur peut utiliser un unique port de communication, spécifié dans ce champ. Par défaut, le port est le 10308. Cependant, si le serveur est derrière un pare-feu, vous pouvez changer ce paramètre, ou bien ouvrir le port adéquat dans le pare-feu.
- Nombre de joueurs maxi. Entrez ici le nombre maximal de joueurs qui peuvent rejoindre le serveur.
- Mot de passe. Pour éviter que des clients indésirables ne se connectent au serveur, vous pouvez spécifier un mot de passe à cet endroit. Chaque client qui se connecte au serveur devra entrer le mot de passe avant de se connecter.

**Description de la mission.** Lorsqu'une mission est créée dans l'éditeur, le concepteur de la mission peut entrer un briefing général, qui sera lisible par les joueurs de chaque camp. Ce briefing est présenté dans cette zone.

**Choix de la mission.** Sélectionnez le fichier de mission en utilisant le navigateur de fichier. En général, elles sont enregistrées dans le dossier Missions/Multiplayer. Cliquez sur la mission désirée qui sera alors surlignée.

En bas de l'écran se trouve le bouton RETOUR qui permet de revenir à l'écran principal sans sauvegarder. En cliquant sur le bouton DEMARRER, le serveur sera initié et les clients pourront alors se connecter et rejoindre l'écran de mission. Vous pouvez également revenir à l'écran principal sans sauvegarder en cliquant sur la croix jaune en haut à droite de l'écran.

## CLIENT

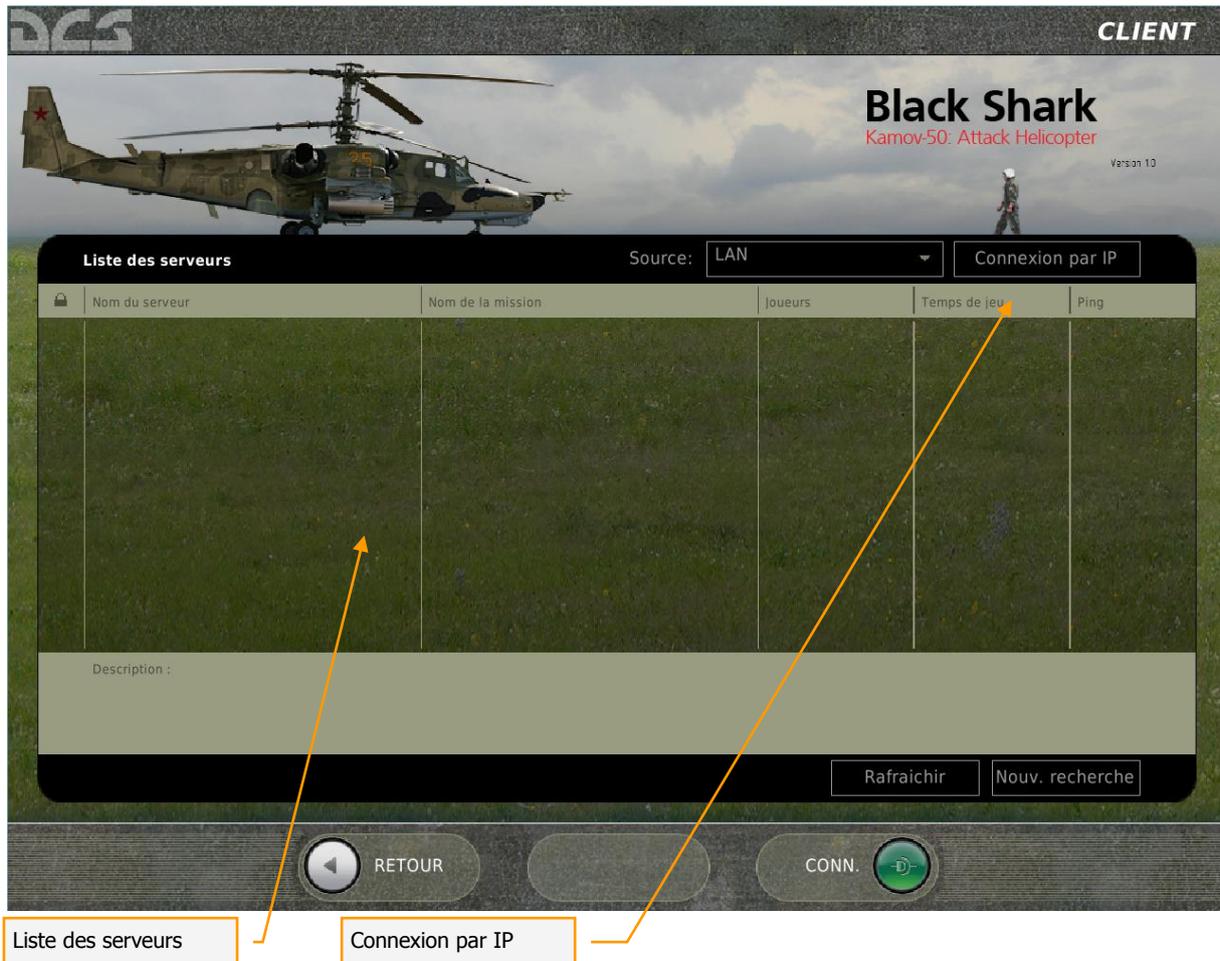
Vous pouvez également rejoindre une mission en cours sur un serveur. Cela peut se faire de deux façons :

- Rejoindre une mission hébergée sur un réseau local par la liste des serveurs
- Se connecter à un serveur via son adresse IP en utilisant la connexion par IP

### Liste des serveurs

Une fois sur l'écran CLIENT, la liste des serveurs est présentée au centre. Cette liste permet de visualiser tous les serveurs de DCS : Black Shark détecté sur le réseau local ou sur Internet. Chaque ligne représente un serveur différent, chaque colonne donne des informations diverses sur chacun des serveurs. Ces informations sont les suivantes :

- Cadenas : indique si le serveur est protégé par un mot de passe.
- Nom du serveur. Nom de chaque serveur de la liste.
- Nom de la mission. Indique le nom de la mission en cours sur le serveur.
- Joueurs. Indique le nombre maximal de joueurs autorisés et le nombre actuel de joueurs sur ce serveur.
- Temps de jeu. Indique depuis combien de temps la mission est en cours.
- Ping. Indique la latence entre votre ordinateur et le serveur. Plus ce nombre est bas, meilleure est la latence.



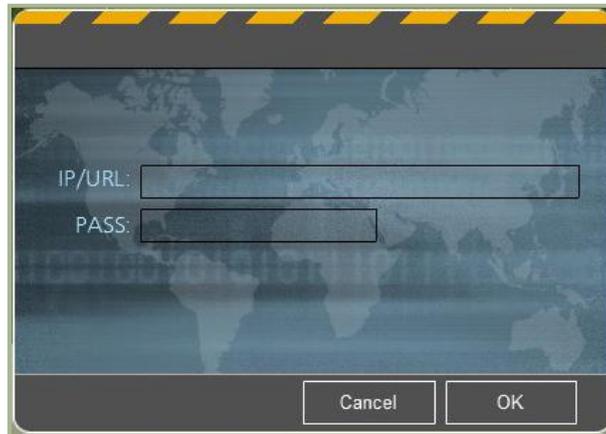
Sous la liste des serveurs se trouve une description générale de la mission en cours sur le serveur sélectionné.

En bas de la liste se trouve un bouton Rafraîchir et un bouton Nouvelle recherche. Le bouton Rafraîchir permet de mettre à jour les informations des serveurs présents dans la liste. Le bouton Nouvelle recherche permet de chercher d'autres serveurs non indiqués dans la liste sur le réseau local, et également de mettre à jour les données des serveurs déjà listés.

Après avoir sélectionné un serveur dans la liste, appuyez sur le bouton vert CONN. en bas de l'écran pour rejoindre ce serveur. Vous pouvez également appuyer sur le bouton RETOUR pour revenir à l'écran principal.

## Connexion par IP

Pour rejoindre une partie par Internet, utilisez le mode de connexion par IP. Pour ce faire, cliquez sur le bouton "Connexion par IP". Une fenêtre de connexion est alors affichée



Cette fenêtre comprend deux champs :

IP/URL : Entrez l'adresse IP ou l'URL du serveur que vous voulez rejoindre.

PASS : Si le serveur est protégé par un mot de passe, entrez ce dernier à cet endroit. Si le serveur n'est pas protégé, vous pouvez laisser ce champ vide.

Après avoir rempli les champs nécessaires, vous pouvez soit cliquer sur le bouton "Annuler" pour fermer la fenêtre et revenir à l'écran précédent, ou bien cliquer sur "OK" pour rejoindre le serveur.

## REJOINDRE UNE MISSION

Après avoir rejoint un serveur (via la liste de serveurs ou en connexion par IP), l'écran de rejointe de mission s'affiche. Vous pouvez alors choisir un camp, sélectionnez un appareil à piloter, discuter avec les autres joueurs du serveur, lire le briefing et voir quels sont les joueurs connectés.

The screenshot shows the mission join interface with the following callouts:

- Liste des spectateurs**: Points to the 'Spectateurs' list on the left containing 'Berkout' and a 'Retour aux spectateurs' button at the bottom.
- Fenêtre des assignations**: Points to the 'Coalition Rouge' and 'Coalition Bleue' assignment tables.
- Fenêtre de discussion**: Points to the 'Discussion' button at the bottom right of the assignment tables.
- Liste des joueurs connectés**: Points to the 'Joueurs' button at the bottom right of the assignment tables.
- Déconnexion du serveur**: Points to the 'DECONNECTER' button in the bottom toolbar.
- Briefing de la mission**: Points to the 'BRIEFING' button in the bottom toolbar.

Coalition Rouge						
#	A/C	Nation	Nom du groupe	Payload	Joueur	
20	Ka-50	Russie	120	Attaque au sol		
10	Ka-50	Russie	110	Attaque au sol		
30	Ka-50	Russie	130	Attaque au sol		
40	Ka-50	Russie	140	Attaque au sol		
Coalition Bleue						
#	A/C	Nation	Nom du groupe	Payload	Joueur	
31	Ka-50	Turquie	331	Attaque au sol		
32	Ka-50	Turquie	332	Attaque au sol		
33	Ka-50	Turquie	333	Attaque au sol		
34	Ka-50	Turquie	334	Attaque au sol		

L'écran de rejointe de mission comporte les éléments suivants :

**Liste des spectateurs.** Lorsqu'un joueur rejoint le serveur, il n'est affilié à aucune coalition et aucun appareil ne lui est assigné ; il apparaît alors dans la liste des spectateurs. Tous les joueurs dans cette liste peuvent rejoindre la mission et regarder les unités des deux camps. Cependant, une fois qu'un joueur a choisi un appareil, il est automatiquement retiré de la liste des spectateurs. En bas de cette liste se trouve le bouton "Retour en spectateur", qui permet de revenir en tant que spectateur si vous avez choisi un appareil.

**Fenêtre des assignations.** Ces deux fenêtres présentent tous les appareils disponibles pour les joueurs (spécifiés en tant que Client dans l'éditeur de mission) pour chacune des

deux coalitions Rouge et Bleu. Chaque fenêtre possède six colonnes qui donnent les informations suivantes pour chaque appareil indiqué :

- #. Immatriculation de l'appareil.
- A/C. Type d'appareil.
- Pays. Nationalité de l'appareil.
- Nom de groupe. Nom du groupe dont fait partie l'appareil.
- Tâche. Type de mission de l'appareil.
- Joueur. Nom du joueur associé à cet appareil.

**Fenêtre de discussion.** Pour discuter par texte avec les autres joueurs du serveur, appuyez sur le bouton Discussion sous la fenêtre d'assignations pour afficher la fenêtre de discussion.



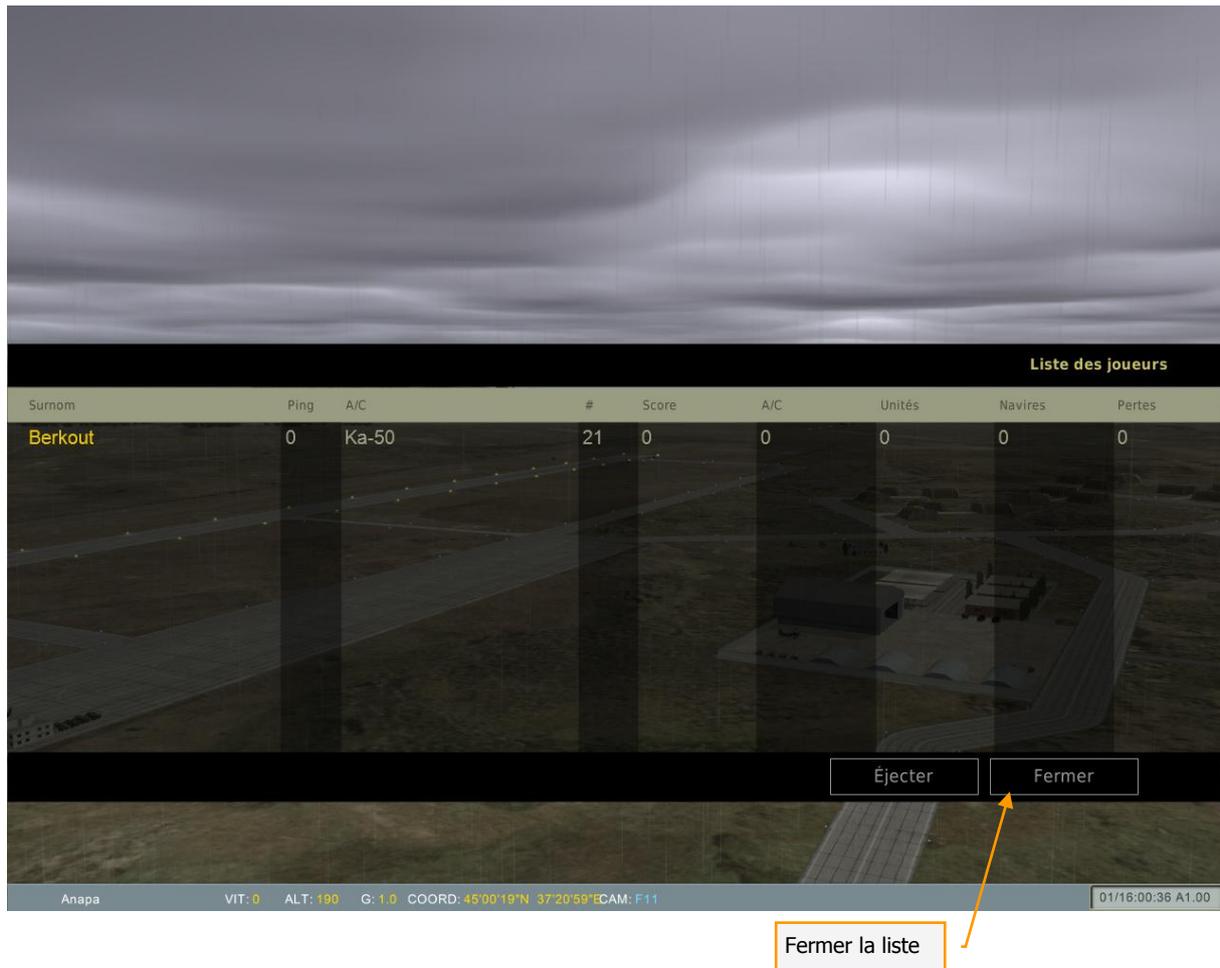
Une fois activée, la fenêtre de discussion se place en haut de l'écran.

Sur la gauche de la fenêtre de discussion se trouve la case "Parler à tous". Si cette case est cochée, vos messages pourront être lus par tous les joueurs du serveur. Si cette case n'est pas cochée, seuls les joueurs de votre coalition pourront lire vos messages.

Pour entrer un message, cliquez dans la fenêtre de discussion jusqu'à apercevoir un curseur blanc clignotant. Vous pouvez alors entrer votre message. Une fois terminé, appuyez sur la touche Entrée de votre clavier pour l'envoyer.

**Liste des joueurs.** Sous la fenêtre d'assignation se trouve également le bouton Liste des joueurs. En appuyant sur ce bouton s'affiche la liste des joueurs connectés au serveur ainsi que diverses informations, dans une fenêtre semi-transparente.

- Surnom. Nom du joueur.
- Ping. Latence de connexion du joueur avec le serveur. Plus bas est ce chiffre meilleur est la latence.
- #. Numéro de l'appareil attribué au joueur.
- Score. Score total du joueur sur la mission.
- A/C. Type d'appareil.
- Unités. Quantité d'unités au sol détruites.
- Navires. Quantité de navires détruits.
- Pertes. Nombre de fois où le joueur a été abattu.



Le serveur de la mission a également accès à un bouton Éjecter. Ce bouton permet au serveur de sélectionner un joueur, puis de l'exclure du serveur en cliquant sur le bouton Éjecter.

Pour fermer la liste des joueurs, appuyez sur le bouton FERMER.

**Briefing.** Après avoir choisi une coalition et sélectionné un appareil, appuyez sur le bouton BRIEFING pour lire le briefing de votre camp. Ce briefing est constitué d'une image sur la gauche et d'un texte sur la droite. Une fois que vous êtes prêt à entrer dans la simulation, cliquez sur le bouton bleu VOLER en bas de l'écran.

Appuyez sur le bouton RETOUR pour revenir à l'écran de rejoin de mission ou cliquez sur la croix jaune en haut à droite de la fenêtre.

**BRIEFING** ✕

**DETAILS**

**Support the attack of your ground units.  
Destroy the counterattacking enemy forces.**

**Helipads and SAM**

**Combat zone**

**The line of separation**

**Attention! The counteraction of the enemy army aviation is expected!**

**DESCRIPTION:**

FACE A FACE 4vs4

Mission multijoueurs, 4 contre 4 . Bataille de Tamany.

**TASK:**

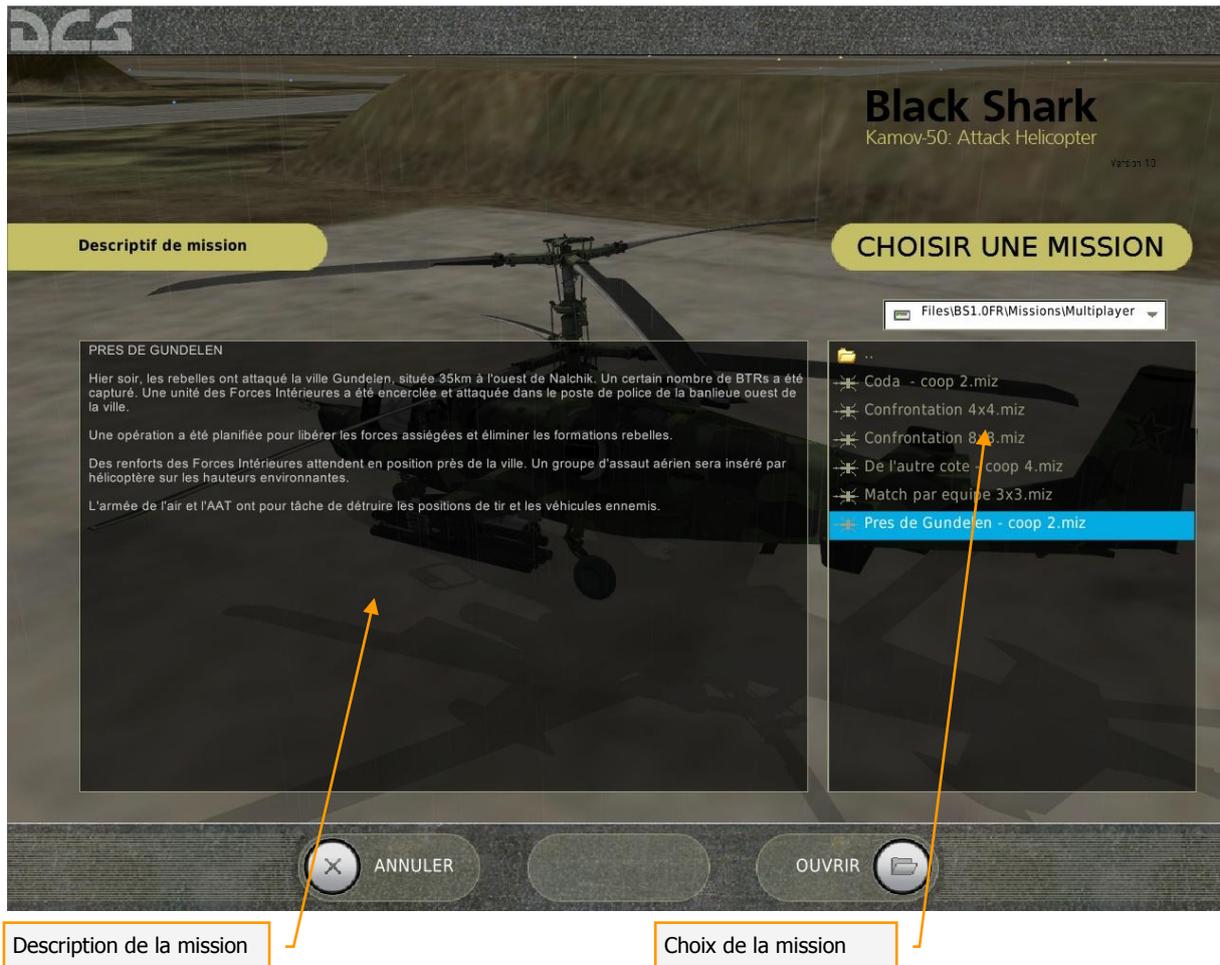
Les unités blindées de BLUEFOR attaquent nos positions. Le commandement a ordonné une contre-attaque.

Appuyez les blindés alliés qui attaquent le long de la ligne ANASTASIEVSKAYA-KURCHANSKAYA-TERMYUK. Recherchez et détruisez toute unité blindée ennemie.

Le FARP de BLUEFOR est situé près de Termyuk et est protégé par de nombreux systèmes de défense aérienne. Les rapports des renseignements nous signalent la présence d'une batterie de Hawk à l'Ouest de Termyuk. Au Nord et au Sud, Termyuk est couvert par les défenses de l'armée de terre: Avenger, Chaparral, et Vulcan AD. Evitez de survoler les zones habitées à l'Ouest de la FLOT, de nombreux missiles anti-aériens portatifs sont susceptibles de s'y trouver.

◀ RETOUR
VOLER ▶

**Choix de la mission.** Si vous êtes le serveur (hôte) de la partie, vous pouvez sélectionner la mission du serveur en cliquant sur le bouton Sélection de la mission en bas de l'écran. Une fenêtre de navigation s'ouvre alors, et vous pouvez charger une nouvelle mission sur le serveur.



**Description de la mission.** Lorsqu'une mission est créée dans l'éditeur, le concepteur de la mission peut entrer un briefing général, qui sera lisible par les joueurs de chaque camp. Ce briefing est présenté dans cette zone.

**Choisir une mission.** Sélectionnez le fichier de mission en utilisant le navigateur de fichier. En général, elles sont enregistrées dans le dossier Missions/Multiplayer. Cliquez sur la mission désirée qui sera alors surlignée.

En bas de l'écran se trouve le bouton RETOUR qui permet de revenir à l'écran principal sans sauvegarder. En cliquant sur le bouton DEMARRER, le serveur sera initié et les clients pourront alors se connecter et rejoindre l'écran de mission. Vous pouvez également revenir à l'écran principal sans sauvegarder en cliquant sur la croix jaune en haut à droite de l'écran.

**Déconnecter.** Permet de couper la connexion avec le serveur et de revenir à l'écran Client.

**Quitter.** Coupe la connexion avec le serveur et revient sur le bureau.

## COMMANDES EN MISSION

Une fois dans la mission, trois touches du clavier permettent d'accéder à des commandes spécifiques au mode multi-joueurs :

Parler par messages à TOUS [²]

Parler par messages aux alliés [CTLD + ²]

Fenêtre des scores [ù]

## QUITTER

Appuyer sur le bouton rouge QUITTER pour retourner sur le bureau.

# REFERENCES

---

[www.arms-expo.ru](http://www.arms-expo.ru)  
[www.snariad.ru](http://www.snariad.ru)  
[www.warships.ru](http://www.warships.ru)  
[www.ship.bsu.by](http://www.ship.bsu.by)  
[www.militarism.fatal.ru](http://www.militarism.fatal.ru)  
[www.military-informer.narod.ru](http://www.military-informer.narod.ru)  
[www.rbase.new-factoria.ru](http://www.rbase.new-factoria.ru)  
[www.gortransport.kharkov.ua](http://www.gortransport.kharkov.ua)  
[www.denisovets.narod.ru](http://www.denisovets.narod.ru)  
[www.mi-helicopter.ru](http://www.mi-helicopter.ru)  
[www.airwar.ru](http://www.airwar.ru)  
[www.aviastar.org](http://www.aviastar.org)  
[www.worldweapon.ru](http://www.worldweapon.ru)  
[www.army.lv](http://www.army.lv)  
[www.aviaport.ru](http://www.aviaport.ru)  
[www.sukhoi.org](http://www.sukhoi.org)  
[www.migavia.ru](http://www.migavia.ru)  
[www.milrus.com](http://www.milrus.com)  
[www.warplane.ru](http://www.warplane.ru)  
[www.legion.wplus.net](http://www.legion.wplus.net)  
[www.pvo.guns.ru](http://www.pvo.guns.ru)  
[www.rusarmy.com](http://www.rusarmy.com)  
[www.museum.radioscanner.ru](http://www.museum.radioscanner.ru)  
[www.armor.kiev.ua](http://www.armor.kiev.ua)  
[www.russarms.com](http://www.russarms.com)  
[www.bvt.narod.ru](http://www.bvt.narod.ru)  
[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)  
[www.otvaga2004.narod.ru](http://www.otvaga2004.narod.ru)  
[www.army-guide.com](http://www.army-guide.com)  
[www.walkarounds.airforce.ru](http://www.walkarounds.airforce.ru)  
[www.ruspodvig.ru](http://www.ruspodvig.ru)  
[www.belostokskaya.ru](http://www.belostokskaya.ru)  
[www.otvaga.vif2.ru](http://www.otvaga.vif2.ru)  
[www.topgun.rin.ru](http://www.topgun.rin.ru)  
[www.worldweaponry.by.ru](http://www.worldweaponry.by.ru)